

Számítástechnikai magazin

# 576 KByte

**M E L L É K L E T Ü N K B E N :**

a legfrissebb **MORTAL KOMBAT 3** speckók, a leggyilkosabb **WARCRAFT 2** varázslatok,  
a legtutibb **TRÜKKÖK** minden géptípusra, és a 100 legnyerőbb tipp a **COLONIZATION**-hoz.

## Ásatás!

Földünk biztos pusztulása helyett  
idegen civilizáció nyomaira bukkanunk:  
ez kutatásunk eredménye a **THE DIG**-ben.

## Lázadás!

Ismét kitört a rebellio.  
A cél nemesebb, az akció kajakabb.  
Ezt nyújtja a **REBEL ASSAULT 2**.

## Támadás!

A hörgéseket elnyomja a csatazaj,  
édesebb vérszag úszik a levegőben:  
a **WARCRAFT 2**-ben gőzerővel arat a halál.



Áraink 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazzák! Viszonteladónak további kedvezmények!

AZ ÁRAK 1996. JANÁR 15-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN !

## SEGA MEGADRIVE KÍNÁLAT:

MD BASIC SET: MD alapgép + 2 control pad ..... 19999.-

## SNES KÍNÁLAT:

SNES BASIC SET: SNES alapgép + 1 control pad ..... 17999.-

## GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY COLOR SET: Színes GB alapgép. .... 10999.-

## MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET: MS alapgép + 2 játék + 1 control pad ..... 9999.-

## GAME GEAR KÍNÁLAT:

GAME GEAR SET: GG alapgép + 4 vagy 1 játék. .... HÍVJ !

## SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD ..... 79999.-  
SATURN joystick ..... 5999.-  
SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ kábel ..... HÍVJ!  
SATURN NTSC adapter ..... HÍVJ!

### SATURN játékok:

BUG! ..... HÍVJ!  
DAYTONA USA ..... HÍVJ!  
F1 LIVE FORMATION (JAP) ..... HÍVJ!  
FIFA '96 ..... HÍVJ!  
HANG ON GP 95 (JAP) ..... HÍVJ!  
INT. VICTORY GOAL! ..... HÍVJ!

NHL ALL STAR HOCKEY ..... HÍVJ!  
PANZER DRAGON ..... HÍVJ!  
RAYMAN ..... HÍVJ!  
SHINOBI X ..... HÍVJ!  
STREET FIGHTER MOVIE ..... HÍVJ!  
TOH SHIN DEN (JAP) ..... HÍVJ!  
V OPEN TENNIS (JAP) ..... HÍVJ!  
VIRTUA FIGHTER 2 ..... HÍVJ!  
VIRTUA FIGHTER REMIX ..... HÍVJ!  
VIRTUA RACING (USA) ..... HÍVJ!  
WING ARMS (JAP) ..... HÍVJ!

## SONY PSX KÍNÁLAT:

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD ..... 69999.-  
SONY PSX memória kártya ..... 6999.-  
SONY PSX CONTROL PAD ..... 5999.-  
SONY PSX ARCADE JOY ..... HÍVJ!  
SONY PSX összekötő kábel ..... 7999.-

### PSX játékok:

AIR COMBAT ..... HÍVJ!  
CYBERSLEED ..... HÍVJ!  
DESTRUCTION DERBY ..... HÍVJ!  
DOOM ..... HÍVJ!  
EXTREME GAMES ..... HÍVJ!  
FIFA '96 ..... HÍVJ!  
GOALSTORM ..... HÍVJ!  
HIGH OCTANE ..... HÍVJ!  
KILEAK THE BLOOD ..... HÍVJ!  
LEMMINGS 3D ..... HÍVJ!  
LOADED ..... HÍVJ!  
LONE SOLDIER ..... HÍVJ!  
MORTAL KOMBAT 3 ..... HÍVJ!

NBA JAM T.E. .... HÍVJ!  
NOVASTORM ..... HÍVJ!  
OFF WORLD INTERCEPTOR ..... HÍVJ!  
RAIDEN PROJECT ..... HÍVJ!  
RAPID RELOAD ..... HÍVJ!  
RAYMAN ..... HÍVJ!  
RIDGE RACER ..... HÍVJ!  
STREET FIGHTER MOVIE ..... HÍVJ!  
STRIKER ..... HÍVJ!  
TEKKEN ..... HÍVJ!  
THUNDERHAWK 2 ..... HÍVJ!  
TOSHINDEN ..... HÍVJ!  
TOTAL ECLIPSE TURBO ..... HÍVJ!  
TWISTED METAL ..... HÍVJ!  
WARHAWK ..... HÍVJ!  
WIPE OUT ..... HÍVJ!  
WORMS ..... HÍVJ!  
WWF WRESTLE MANIA ..... HÍVJ!

## KONZOL KIEGÉSZÍTŐK:

GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER ..... HÍVJ!  
GAME BOY tölthető elem ..... HÍVJ!  
MD ACTION REPLAY V2.0 ..... 9999.-  
MD HI-FI KÁBEL ..... 1999.-  
MD JOY - ARCADE JOYSTICK ..... 7999.-  
MD JOY - ACTION PAD (6 gombos) ..... HÍVJ!  
MD JOY - SG6 (6 gombos) ..... 3499.-  
MD JOY - SPRINT PAD (6 gombos) ..... HÍVJ!  
MD SCART KÁBEL ..... 1999.-  
MS JOY - CONTROL PAD ..... 1999.-

NES ACTION REPLAY ..... 5999.-  
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER ..... 3999.-  
SEGA MEGA CD ADAPTER ..... 7999.-  
SNES 6 JÁTEKOS TRI BAL ADAPTER ..... HÍVJ!  
SNES ACTION REPLAY V2.0 ..... 9999.-  
SNES CONTROL PAD ..... 3499.-  
SNES JOY - ACTION PAD ..... HÍVJ!  
SNES JOY - SN6 ..... 3499.-  
SNES SCART KÁBEL ..... 1999.-  
SUPER GAME BOY ..... 9999.-

## SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK:

AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL ..... 999.-  
AMIGA EGÉR ..... HÍVJ!  
CD32 JOYPAD ..... HÍVJ!  
COMMODORE FOOT PEDAL (pedál) ..... 2999.-  
COMMODORE JOY - COMPETITION PRO 5000 ..... HÍVJ!  
COMMODORE JOY - CONTROL PAD ..... HÍVJ!  
COMMODORE JOY - CRUISER TURBO ..... HÍVJ!  
COMMODORE JOY - QJ II TURBO ..... HÍVJ!  
COMMODORE JOY - SUPERCHARGER ..... HÍVJ!  
DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek ..... 2999.-  
PC EGÉR (2-3 gombos) ..... 2999.-  
PC JOY - COMPETITION PRO ..... HÍVJ!  
PC JOY - EAGLE CONTROL PAD ..... 2999.-  
PC JOY - EDGE II ..... 2999.-  
PC JOY - FLIGHT MAX ..... 5999.-

PC JOY - FX 2000 ..... 2999.-  
PC JOY - HAWK+ ..... 2999.-  
PC JOY - NAVIGATOR STICK ..... HÍVJ!  
PC JOY - OPTIX ..... 7999.-  
PC JOY - PC100 CONTROL PAD ..... HÍVJ!  
PC JOY - POWER PAD ..... HÍVJ!  
PC JOY - SPRINT PAD ..... HÍVJ!  
PC JOY - THRUSTMASTER F-16 FLCS ..... HÍVJ!  
PC JOY - THRUSTMASTER FORMULA T2 ..... HÍVJ!  
PC JOY - THRUSTMASTER RCS ..... HÍVJ!  
PC JOY - THRUSTMASTER TQS ..... HÍVJ!  
PC JOY - THRUSTMASTER XL ACTION CONTROLLER ..... HÍVJ!  
PC JOY - TORNADO ..... 2999.-  
THRUSTMASTER ACM GAME CARD ..... HÍVJ!

## SZÁMÍTÓGÉPES ÉS KONZOL ÚJSÁGOK:

PC CD: (MINDEGYIK ÚJSÁG CD MELLÉKLETTEL)  
CD ROM GAMES  
PC FORMAT  
MULTI FORMAT: (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)  
EDGE, X-GEN  
KONZOL:  
3DO MAGAZINE (3DO) + CD

C AND VG (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)  
EGM (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)  
EGM2 (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)  
GAME PRO (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)  
TOTAL (NINTENDO)  
ULTIMATE (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)  
SEGA SATURN OFFICIAL (SATURN) + CD  
PSX OFFICIAL (PSX) + CD

Gyűjteményem számára vásárolok vagy az 576 KByte-ban hirdetett játékokat adok:  
- Papírrégségekért,  
- Részvényekért,  
- Kéziratokért,  
- Értékesebb könyvekért.  
Tel.: 129-5303 (munkanapokon 9-14-ig)  
Levél cím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt árak valamelyiket nem kapod meg kedvező 576 boltban, akkor bátran írd a címünkre (1389 Budapest Pf.: 132.)



## AMIGA PROGRAMOK

ALADDIN AGA	5999	
ARCADE POOL	1999	
ARCHER MACLEAN S POOL	2999	
BAAL	899	
BANSHEE-A1200	4999	
BENEFACITOR	3999	
BIRDS OF PREY	HIVJ	
BLACK CRYPT	HIVJ	
BLOB	3499	
BOB S BAD DAY	1999	
BRIAN THE LION-A1200	3999	
BUDOKAN	2999	
BURNING RUBBER AGA	2999	1999
CADAYER + PAYOFF	2999	
CAMPAIGN	HIVJ	
CAMPAIGN 2	HIVJ	
CANNON FODDER 2	HIVJ	
CHUCK ROCK	HIVJ	
COLONIZATION	6999	
DENNIS AGA	2999	
DESERT STRIKE	HIVJ	
DEVIOUS DESIGN	1499	
DISPOSABLE HERO	3999	2999
DUNE	HIVJ	
DYNASTY WARS	999	
EPIC	HIVJ	
EUROPEAN FOOTB. CHAMP.	HIVJ	
EXC. GAMES COLLECTION	4999	3999
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	HIVJ	
JIMMY WHITE SNOOKER	2999	
JURASSIC PARK	HIVJ	
K240	HIVJ	
LINKS GOLF CHALLENGE	1999	
LION KING AGA	4999	
LOTUS TRILOGY	4499	2999
MENACE	999	
MICROPROSE F1 GP	3999	
MORTAL KOMBAT	HIVJ	
NIGEL MANSELL		
WORLD CHAMPIONSHIP	4499	2999
NINJA REMIX	1999	
OUT TO LUNCH	2999	
OUTRUN EUROPA	1999	
OVERLORD	HIVJ	
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999	
PREMIER MANAGER 3		
MULTI EDITION	2999	
RISE OF ROBOTS	4999	
RISE OF ROBOTS AGA	5999	
ROAD RASH	HIVJ	
ROBOCOP 3	HIVJ	
RVF HONDA	1999	
SECOND SAMURAI-AGA 1200	3999	
SEEK AND DESTROY	3999	
SENSIBLE GOLF	5999	
SENSIBLE W. SOCCER	HIVJ	
SHADOW FIGHTER	HIVJ	
SHADOW WORLDS	2999	
SKIDMARKS	3999	
SPACEHULK	HIVJ	
SUBWAR 2050 AGA	2999	
SYNDICATE	HIVJ	
THE KILLING GAME SHOW	1499	
THE KRYSTAL	1999	
THEME PARK AGA	4999	
TORNADO	HIVJ	
TREASURES OF SAVAGE F.	3499	
TRIPLE ACTION VOLUME II	1999	
TURRICAN	1999	
TURRICAN 2	1999	
UFO AGA	4999	2999
WING COMMANDER	HIVJ	
WRECKERS	999	

## CD 32 PROGRAMOK

AKIRA	6999	3999
ALFRED CHICKEN	3999	2999
ALIEN BREED 3D	HIVJ	
ALIEN BREED ÉS QWAK	3999	
ALL TERRAIN RACING	4999	
BATTLE TOADS	3999	
BUBBA AND STIX	4999	
CANNON FODDER	5999	3999
CHUCK ROCK	3999	
CHUCK ROCK II	4999	2999
D GENERATION	3999	
DISPOSABLE HERO	4999	2999
DRAGON STONE	3999	
FIELDS OF GLORY	5999	
FIRE AND ICE	3999	
FLY HARDER	2999	
FURY OF THE FURIES	3999	
HUMANS	3999	
INTERNATIONAL KARATE +	2999	999
JUNGLE STRIKE	4999	
KID CHAOS	3999	
LAST NINJA III	2999	999
LOTUS TRILOGY	4999	
MICROCOSM	7999	

NIGEL MANSELL		
WORLD CHAMPIONSHIP	4999	
PINBALL FANTASIES	4999	
PIRATES GOLD	4999	
PREMIERE	3999	
RISE OF ROBOTS	7999	3999
SHADOW FIGHTER	5999	
STRIKER	4999	
SUBWAR 2050	4999	
SUMMER OLYMPIX	1999	999
SUPERFROG	3999	2999
SUPER METHANE BROTHERS	2999	
SUPER PUTTY	2999	1999
SURF NINJAS	2999	999
TOP GEAR 2	4999	2999
TROLLS	1999	999
ULTIMATE BODY BLOWS	5999	
UNIVERSE	5999	3999
WORMS	HIVJ	
ZOOL	3999	2999
ZOOL II	4999	3999

## C64 CATRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999
ROBOCOP 3	999
TOKI	999

## C64 KAZETTÁK

3D STOCK CARS 2	699
ACROJET	699
AIRBORNE RANGER	699
ALIEN 3	299
ARMALYTE	699
BADLANDS	699
BLUE BARON	699
CALIFORNIA GAMES	699
CHAMPIONSHIP WRESTLING	699
CONTINENTAL CIRCUS	699
CRACKDOWN	699
DELTA	699
DOUBLE DRAGON	699
DRAGONS OF FLAME	699
F15	699
FLIMBO S QUEST	699
FORGOTTEN WORLDS	699
GAMES WINTER EDITION	699
GEMINI WINGS	699
GO FOR GOLD	699
GRAND MASTER CHESS	699
HAWKEYE	699
HEROES OF THE LANCE	699
HUNTERS MOON	699
INDIANA JONES FATE OF ATL.	699
LAST DUEL	699
LAST V8	699
LED STORM	699
LEMMINGS	1999
MC DONALD LAND	299
MERCES	699
MICROPROSE SOCCER	699
MOONWALKER	699
MULTIMIXX I	699
MULTIMIXX IV	699
MULTIMIXX V	699
NIGHTSHIFT	699
NINJA COMMANDO	299
NINJA RABBITS	699
OUTRUN	699
OUTRUN EUROPA	699
PIRATES	999
Q10 TANK BUSTER	699
QUEDEX	699
RICK DANGEROUS 2	699
ROBOCOP	699

## C64 LEMEZEK

KIDS PACK	999	599
-POSTMAN PAT		
-SOOTY AND SWEEP		
-COUNT DRACULA		

## C64 LEMEZEK

KIDS PACK	999	599
-POSTMAN PAT		
-SOOTY AND SWEEP		
-COUNT DRACULA		

-POPEYE 2		
-THE WOMBLES		
-SUPERD		
POPEYE COLLECTION	999	599
-POPEYE 1,2,3		
POSTMAN PAT COLLECTION	999	599
-POSTMAN PAT 1,2,3		

## C64 LEMEZEK

ACTION FIGHTER	699
ALIEN 3	999
BAAL	799
BBURAGO RALLY	999
BLUES BROTHERS	699
BUDOKAN	999
CAPTAIN FIZZ	799
CHUCK ROCK	999
CREATURES	999
CREATURES 2	999
DALEK ATTACK	799
DARKMAN	999
DIE HARD 2	999
DOUBLE DRAGON 3	999
DYNASTY WARS	999
F16 COMBAT PILOT	999
FIGHTER BOMBER	999
FINAL FIGHT	999
FLIMBO S QUEST	999
GOLDEN AXE	999
GRAND PRIX CIRCUIT	999
HUDSON HAWK	799
INDIANA JONES IV ARCADE	999
JAMES POND	699
JAWS	699
JUDGE DREED	999
LAST NINJA 3	999
LETHAL WEAPON	799
LICENCE TO KILL	999
LONG LIFE	999
LOTUS EDSPIRIT	999
MC DONALD LAND	999
MICROPROSE SOCCER	999
NO LIMIT	999
NORTH & SOUTH	999
OPERATION HORMUZ	699
OPERATION NEPTUN	999
PINK PANTHER	999
RAMBO 3	999
ROAD RUNNER	699
ROBOCOP 2	999
RODLAND	999
RUNNING MAN	999
SHADOW DANCER	999
SHADOW WARRIOR	999
SHINOBI	999
SKULL & CROSSBONES	999
STEIGAR	699
STREET ROD	999
SUBURBAN COMMANDO	999
SWORD OF HONOUR	999
TEENAGE M.NINJA TURTLES	999
TERMINATOR 2	999
TEST DRIVE 2	999
TETRIS ÉS KIKUGI	699
TIME MACHINE	999
TIME SCANNER	999
TOM & JERRY 2	999
TOTAL RECALL	999
TURBO OUTRUN	999
TURRICAN II	999
TUSKER	999
VENDETTA	999
WINTER SUPER SPORTS 92	999

## SNES AMERIKAI CARTRIDGE-OK

ADVENTURES OF DR FRANKENS.	8900	5900
BATTLE BLAZE	7900	5900
BLACKTHORNE	9900	
HARLEY	7900	5900
JAMES BOND JR	7900	5900
KENDO RAGE	7900	5900
MEGAMEN SOCCER	9900	
PUSH OVER	5500	3500
THE UNTOUCHABLES	9900	5900
X KALIBER 2097	8900	5900

## SNES PAL CARTRIDGE-OK

BATMAN AND ROBIN	11900	
BIG SKY TROOPER	11900	
DEMOLITION MAN	12900	9900
DIRT RACER	11900	
DONKEY KONG 2	HIVJ	
DOOM	14900	
EARTHWORM JIM 2	HIVJ	
HAGANE	9900	7900
JUDGE DREDD	11900	
JUNGLE BOOK	HIVJ	
JUSTICE LEAGUE	12900	
KIRBY'S GHOST TRAP	11900	

LION KING	HIVJ
LOST VIKINGS	7900
MASK	12900
MECHWARRIOR 3050	HIVJ
MICRO MACHINES	8900
MICRO MACHINES 2	11900
MORTAL KOMBAT 3	13900
NBA LIVE 96	12900
NHL 96 HOCKEY	12900
PHANTOM 2040	9900
POWER DRIVE	9900
PRIMAL RAGE	14900 11900
STARGATE	11900 8900
STARWING	7900
SUPER BOMBERMAN 3	12900
SUPER TURRICAN 2	12900
TETRIS AND DR MARIO	8900
THEME PARK	11900
TIME COP	12900
TINY TOON	6900
URBAN STRIKE	12900
YOSHI S ISLAND S. MARIO 2	HIVJ
WEAPONLORD	12900

## GAME BOY CARTRIDGE-OK

ALADDIN	HIVJ
BUBSY II	6900
DUCK TALES 2	6900
EARTHWORM JIM	HIVJ
FIFA INT. SOCC.	6900
JUNGLE BOOK	HIVJ
JUNGLE STRIKE	6900
KIRBY S DREAMLAND 2	6900
LION KING	HIVJ
MEGA MAN IV	6900
MICKEY MOUSE V	6900
MORTAL KOMBAT 3	HIVJ
NHL HOCKEY 95	6900
POWER RANGERS	6900
PRIMAL RAGE	6900
STREET FIGHTER 2	6900
SUPER BATTLE TANK	6900
TETRIS 2	5900
TURTLES III	6900
WATERWORLD	6900

## 32X CARTRIDGE-OK

AFTERBURNER	11900	7900
COSMIC CARNAGE	13900	9900
NBA JAM TOURNAMENT ED.	12900	6900
SPACE HARRIER	11900	7900
MOTO CROSS	13900	

## GENESIS CARTRIDGE-OK

BELLES QUEST	7900	5900
BUBBLE AND SQUEAK	7900	5900
DR ROBOTNIKS MEAN MACH.	7900	5900
NFL FOOTBAL94	8900	5900
OUTRUNNERS	9900	5900
SOCKET	7900	
SUBTERRANIA	8900	5900
ZOMBIES ATE MY NEIGHB.	7900	5900

## MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

ALIEN 3	7900
BARNEY THE DINO	7900
BONANZA BROS	5900
CHAOS ENGINE	7900
CHESTER CHEETAH II	8900
CRASH DUMMIES	7900
DEMOLITION MAN	11900
EARTHWORM JIM 2	13900
ECCO THE DOLPHIN 2	9900
ETERNAL CHAMPIONS	6900
EX MUTANTS	6900
FIFA 96	HIVJ
FLASHBACK	9900
GENERAL CHAOS	5900
GLOBAL GLADIATORS	6900
HOOK	7900
JUNGLE STRIKE	9900
KAWASAKI SUP. BIKES	9900
LANDSTALKER	8900
LETHAL ENFORCERS 2	9900
LHX ATTACK CHOPPER	5900
MAN OVERBOARD	6900
MEGA MAN WILLY WARS	11900
MEGA SWIV	7900
MEGA TURRICAN	5900
MICKEY MANIA	9900
MIGHTY MAX	5900
MISS PACMAN	7900
MORTAL KOMBAT 3	13900
NBA LIVE 96	12900
NHL 96 HOCKEY	11900
ONSLAUGHT	6900
OUTRUN 2019	5900
PAGEMASTER	6900



90/1 79,-	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-
90/7 79,-	91/1 79,-	91/2 79,-	91/3 79,-	91/4 79,-	91/5 79,-
91/6 79,-	91/7-8 158,-	91/9 98,-	91/10 98,-	91/11 98,-	91/12 98,-
92/1 98,-	92/2 98,-	92/3 98,-	92/4 98,-	92/5 98,-	92/6 98,-
92/7-8 196,-	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,-
93/2 138,-	93/3 138,-	93/4 138,-	93/5 138,-	93/6 138,-	93/7-8 276,-
93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,-	93/12 168,-	94/1 168,-	94/2 168,-
94/3 168,-	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,-
94/10 218,-	94/11 218,-	94/12 218,-	95/1 218,-	95/2 218,-	95/3 218,-
95/4 218,-	95/5 218,-	95/6 318,-	95/7-8 576,-	95/9 318,-	95/10 318,-
95/11 318,-	95/12 318,-				

Boldog új esztendőt mindenkinek! Remélem nektek szerencsésebben kezdődött az év, mint nekünk. Egy különösen veszélyes vírusfertőzés (nem a Péntek 13, hanem az úgynevezett influenza) miatt 1 hetet csúsztunk a megjelenéssel. Viszont hiszünk a mondásban: ami rosszul kezdődik, biztos jól folytatódik és végül jól sül el. Ránk is fér majd a szerencse, hiszen rövid előkészítő munka után nagy lépésre szánjuk el magunkat; a már előzőleg beharangozott arculatváltás áprilistól várható. Olvasóinkat a februári számban komoly kérdőíves közvéleménykutatásnak szeretnénk alávetni, hiszen a változtatás csak egyetértésben valósulhat majd meg. A kérdőív összeállítása folyamatban van, addig is készítsétek gondolataitokat.

Egy röpké beszámoló erejéig visszakanarodnék az óévhez, egészen pontosan annak legutolsó eseményéhez, a Computer Karácsonyhoz. Sajnos évről-évre kevesebben látogatják a rendezvényt, legalábbis a jegyeladási összesítés ezt jelzi, bár mi a standon állva nem nagyon éreztük, hogy lanyhult volna a roham. A drágaság ellenére azért mégis sokan érkeztek vásárlási szándékkal, persze 1-1 óriásposzter, meg a két nap alatt kiosztott 3000 ingyen újság sokat dobott a vásárlási kedven. A standunkon eredetileg az Ultra 64-et szeretők volna kiállítani, de bennünket is váratlanul ért a hír: a gép japán kiadását '96 márciusig, amerikai piacradobását pedig szeptember végéig eltolták, európai változata pedig a hírek szerint csak valamikor '97 elején várható (akkor meg már minek). A témáról bővebben a Hírekben olvashattok. Azért volt PS-X-es Mortal 3, Destruction Derby és WipeOut, Pentium erőgépeken, élethű kormányok segítségével pedig a Screamer és a Fatal Racing pörgött, nem az EF2000 bemutató zajlott. Mi nagyon élveztük, és sokak már helyben, illetve számosan levélben jelezték, hogy körükben is osztatlan sikert aratott a kiállítás. Egyedül a hely szűkösségével voltak problémák, de sokak megnyugtatóra közölhetem, hogy előrehaladt tárgyalások folynak a már régen bevált, műegyetemi karácsonyozásról '96-ban.

**Zolee**



**KÖVETKEZŐ  
SZÁMUNK  
FEBRUÁR  
KÖZEPÉN  
JELENIK  
MEG.**

Akciós áron rendelhető az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 20 szám 1300 Ft-ért, az 1993-94-es évfolyamokból meglévő 8 szám pedig 1200 Ft-ért. Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be, hogy "RÉGI SZÁMOK"! Amennyiben darabonként rendelsz, úgy az újságok eredeti árát + postaköltséget kell fizetned. Az újságok megrendelhetőek az 576 KByte pécsi és győri boltjaiban vagy az újság címén.



576

KByte

## TARTALOM

Ide! első számunk a "második részek" jegyében fogant. Számos nagy anyag vált történelemmé azzal, hogy újabb epizódja jelent meg. Persze vannak olyanok is, amelyek egycsapásra sztárokka válnak. Ezek közül is bemutatunk néhányat...

## REBEL ASSAULT 2

A Star Wars mondakör újabb taggal bővült. Alig hihető, de igaz: minden eddigi részt kenterbe ver az új trónörökös.



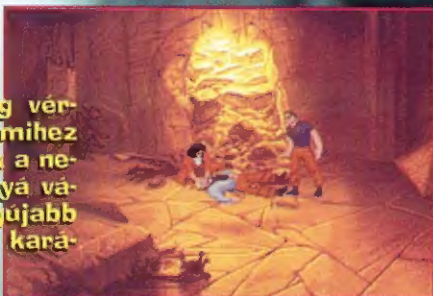
## INDYCAR RACING 2

A Forma 1-es autóverseny-szimulátorok egyik legjelesebb képviselője is megfialt. Az utód kilépett apja, csak még egy fokkal életrevalóbb.



## THE DIG

Stephen Spielberg vérbeli alkímista: amihez hozzáér, vagy csak a nevet adja, az arannyá válik. A Dig a legújabb gyöngyszeme. 24 karátos!



## WARCRAFT 2

Az orkok és emberek párharca tovább folytatódik földön, vízen, levegőben. És véresebb, elkeseredettebb, mint bármikor.



HÍREK	4-5
MORTAL KOMBAT MOVIE	6
VOODOO LOUNGE	7
FRANKENSTEIN	8
KNIGHT'S CHASE	9-11
RÉM KÉPREGÉNY	15
REBEL ASSAULT 2	16-17
THE 11TH HOUR	18
GRAND PRIX MANAGER	19-21
SONY PS-X ÚJDONSÁGOK	22-24
MEGADRIVE ÚJDONSÁGOK	25-27
SNES ÚJDONSÁGOK	28
GAMEBOY ÚJDONSÁGOK	29
CSEVEGŐ	30-31
INDYCAR RACING 2	32-33
THE DIG	34-37
MISSION CRITICAL	38
SHANNARA	39-41
3DO ROVAT	42
ÉRKEZÉSI OLDAL	43
WARCRAFT 2	44-47

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (96.2543/1-66-22) Felelős vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Laptírv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.

Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Filler utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.



## ULTRA 64 CSAK '97-BEN?

Legelső és legmeglepőbb hírünk az Ultra 64-re várókat fogja kellemtelenül érinteni. A napokban kürtölte világba egy japán napilap, majd számos nyugat-európai szaklap is megerősítette az értesülést, hogy a távol-keleti szigetországban immáron Nintendo 64 néven emlegetett csodamasina megjelenése **1996 március 31-ig** elhúzódik. A Nintendo szakemberei azzal magyarázzák



a csúszást, hogy "bevárják a szoftverfejlesztőket", akik addigra még számos újdonsággal tudnak majd előrukkolni - ezzel is erősítve a gép háttértámogatottságát. Ez mind szép és jó, de mi lesz az amerikai és főleg az európai megszállottakkal? Nos, őket nem sok jóval kecsegteti a Nintendo: **az államokbeli megjelenést '96 szeptemberre, az öreg kontinensen történő piacra dobást pedig '97 elejére prognosztizálják.** Hogy ez utóbbi adatból mi igaz, azt nem lehet egyelőre tudni, de azon nemcsak a laikusok török a fejüket, hanem a szakembereknek is eszébe jutott: lehetséges, hogy addigra már egy kisse késő lesz. A 3DO is keményen nyomul az M2-vel, a Sony PS-X pedig már ma is arat. Tudják ezt persze a Nintendonál is, ezért egyre-másra jelennek meg propaganda hirdetések, melyek szerint "érdemes várni a csodát". Ezt mindenki döntse el maga.

## SEGA / DIAMOND MULTIMEDIA

A két "multi" házasságából óriási szenzációk vannak születőben. A hazánkban nemrég bemutatott (legutóbb a Computer Karácso-



nyon látott) Diamond's Edge 3D gyorsító-kártya segítségével olyan, eredetileg Sega Saturnra fejlesztett játékok lesznek Pentium alapú PC-ken Windows 95 alatt futtathatók, mint például a **VIRTUA FIGHTER REMIX** vagy a **PANZER DRAGOON**. A PC konverziók természetesen csak a Diamond-kártyával együtt futtathatók majd. Érdekeség: a kártyán két eredeti Saturn joystick-bemenet is lesz az ingyenceknek. A Sega bejelentette továbbá, hogy számos további régi, jónévű játéknak PC-s változatát is piacra kívánja dobni: **SONIC CD, ECCO THE DOLPHIN**. Igen, igen, ezek is várhatóak az év eleji kínálatban! Sajnos nem mindenki élvezheti majd a hírességeket, ugyanis az ajánlott konfiguráció Pentium alaplapot irányoz elő.

## MICROPROSE

Karnyújtásnyira van a **MICROPROSE / SPECTRUM HOLO-BYTE** üdvöskéjének, a **TOP GUN**-nak megjelenése. Az



anyag inkább akciójáték, mint szimulátor, de azért minimális jártasság a repülőgépek terén nem árt a kezeléséhez. Realitása kimerül a hanghatásokban, inkább az izgalmas missziók és valóságtól kissé elrugaszkodott légcsaták jellemzik majd. Elég erős hardware esetén lehetőség van SVGA mód bekapcsolására, de a sima VGA texture mappingot is tetszetősen hozza. Mivel a komplett Tom Cruise mozifilm sztorijára épül a játék, „elengedhetetlenek” az átvezető videóbejátszások.

## INTERPLAY

Már sokan várják epedve a **DESCENT 2-t**, hiszen rövid-



del az első epizód osztatlan sikere után máris felröppentek a hírek a második rész előkészületeiről. Mostanra (azaz '96 első negyedévére) megvalósulni látszik a legenda. Nem aprózták el a dolgot a fejlesztők: 5 új világ, 30 epizódra osztva, 15 új fegyver, teljesen áttervezett bónuszok (turbófeltöltő, láthatatlanság, stb) és még számtalan új ötlet várható a játékba sűrítve. A zenéről amerikai rockbandák gondoskodnak, a történetet pedig full-motion videóbejátszások kísérik. A játék különlegessége a kétjátékos üzemmódban is megmutatkozik majd: a kooperatív módban lehetőségünk lesz a haverunk űrhajójába átszállni, fegyvereit használni, illetve saját fegyvereinket neki átpasszszolni, ha éppen megszorulna. **A legenda második része márciusban várható, PC CD-re.**

Ugyancsak az Interplay ragadta magához az eddig forgatott legköltségesebb film, a **WATERWORLD: THE QUEST FOR DRY LAND** megjátékosításának jogát. Egy valósidejű stratégiai/akciójátékkal van dolgunk, amelyben keverednek a filmben látott események a játékhöz kiagyalt fikciókkal (harminc percnyi filmanyag segít majd a ráhangolódásban). Az akciórészek jobbára a film eseményeit követik, a stratégiai ele-



mek pedig inkább a fejlesztők agymunkáját dicsérik. **Megjelenése az év első negyedévében várható PC CD-re.**

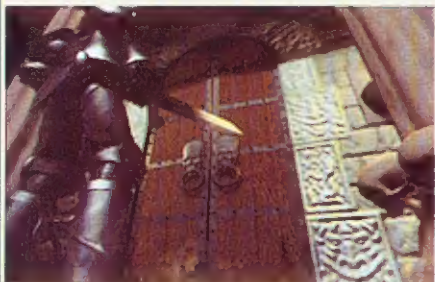


## HAMAROSAN MEGJELENIK

Minden valamirevaló tudósító az évet visszatekintéssel zárja és beharangozással indítja. Én sem cselekszem másképp, az alábbiakban a '96-os év első felének néhány nagy durranása, vagy legalábbis annak ígérkező alkotása következik - címszavakban, egy-egy képpel illusztrálva. Az év eleji langyos időszakra datálják a **VIRGIN INTERACTIVE** francia szekciójának tagjai a **HEART OF DARKNESS**



megjelenését. A káprázatos animációjáról és nagyon nagy pontosságot és időzítést kívánó játékmenetéről már előzetesen hírhedtté vált játékban egy kisfiút irányítunk, aki hű ebét akarja a Sötétség Fejedelme karmai közül kiszabadítani. Saját gyártmányú úrsíklóján érkezik az elvarázsolt birodalomba, ahol pillanatok alatt flúgos jóbarátokra és gonosz ellenségekre lel. **A játék az év egyik legnagyobb szenzációjának ígérkezik PC-CD-re.** Ugyancsak közeleg a **BULLFROG / EOA** páros egyik legnagyobb idei dobásának, a **DUNGEON KEEPER**-nek kiadása. Minden idők egyik legötletesebb stratégiai játékanak ígérkezik:



egy hatalmas földalatti barlangrendszer védelme lesz a feladatunk, aminek érdekében 40 különböző őrt helyezhetünk le stratégiai pontokra, akik saját személyiségük és gondolkodásmódjuk szerint védelmezik az adott helyszínt. Felül- és "belső" nézeti 3D-ben is játszható, akár hálózatra

kötte egymás ellen is. Óriási grafikai bravúrokat tartalmaz a játék: például a sötét folyosókon kilótt tűzlabda parádésan világítja meg a penészes falakat. **Ennyit előljáróban, megjelenése ügyis hamarosan várható PC CD-re.**

A Doom klónok szerelmeseinek már csak heteket kell álmatlanul eltölteniük, hogy a **US GOLD** gondozásában megjelenjen a **DUKE NUKEM 3D**. A játék



minden olyan elemet magábaötvöz, amely a stílus legjobbjaiában már megjelent: fel/le nézés, repülés a tereptárgyak fölött, ezernyi fegyver (a bakancstól a lángszórón át egészen az ionágyúig). A fejlesztők a mozgás gyorsaságát és hanghatásokat emelik ki, mint a játék egyedülálló sajátosságait. Mivel a stílus örültjei mindenre vevők, ezért **valószínű nagyot alakít még az ID Software Quake-jé megjelenése előtt.**

A képek és információk anyagok szerint szenzációsan ígérkezik a **MIRAGE** által fejlesztett **RISE 2 - THE RESURRECTION**. A többiek által csú-



fos bukásként értékelt Rise of the Robots után nem bízzák a véletlenre a sikert a fejlesztők, hanem olyan grafikai és játszhatóságbeli fejlesztéseket eszközölnének, amelyekkel messze maga mögött hagyja majd az elődöt a rossz hírével együtt. 14-18 éves játékosok ezreit kérték fel arra, hogy ötleteikkel és kritikai észrevételeikkel segítsék a fejlesztést. Igazi monstrum lesz

a játék: 28 szereplő közül lehet majd választani (ebből 22 teljesen új karakter), mindegyik külön speciális, rejtett és szuper speciális mozgással rendelkezik, illetve várható titkos mozgássor, átváltozás, kombó, neme kivégzés is. Az animáció minőségére jellemző az az adat, hogy szemben az első epizóddal, amelyben a karakterek mozgássorai 100 animációs fázisból álltak, az új részben ez a szám 300! További érdekesség az úgynevezett élő hátterek, amelyek folyamatosan "beleszólnak" a küzdelembe (megsebzik egyik-másik harcost, vagy akár fel lehet ugrani rájuk, vagy fegyverként lehet használni adott elemüket). A techno hangulatot pattogó fémzene és perfekt hanghatások fokozzák majd. **Az elkészültét februárra ígérték, szinte minden géptípusra.**

Végül nem szabad kihagyni a sorból az **EOA** eposzának újabb epizódját, a **WING COMMANDER IV**-et. Puskás Öcsi



mondta valaha: kis pénz, kis foci, nagy pénz, nagy foci. Valahogy így van ez ebben az esetben is. 10 millió dolláros büdzséből könnyű (persze azért nem annyira) egy ilyen montrumot összehozni. Óriási nevekkel (Mark Hamill, Malcolm McDowell, Tom Wilson) teletűzdelt, majd másfél órás videófilmmel megspékelt, 50 misszióval felszerelt, óriási grafikai fejlesztéseken átesett alkotásról van szó. Nemcsak akció, hanem jó adag stratégia is szorult a CD-re, amelynek komplett végigjátszásához egy minden hájjal megkent játékosnak - a legoptimistább számítások szerint is - legalább 20 órai folyamatos erőbedobásra lesz szükség. A hírek szerint már csak az utolsó simítások vannak hátra és **március magasságában startol az anyag.**

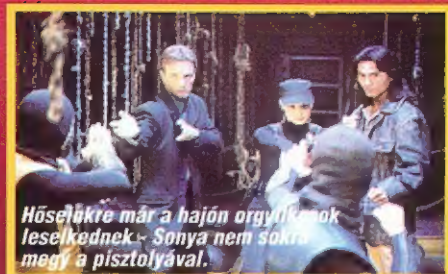


Lapunkban nem óhajtunk a filmkritikákból rendszert csinálni, hiszen mégis csak játékokkal foglalkozó újság vagyunk, s mellesleg én is csak botcsinálta filmkritikus vagyok, ám úgy éreztük, a Mortal Kombat filmváltozatáról - most, hogy már volt szerencsénk megtekinteni - mindenképp kell szólnunk még pár szót.

Nos, tehát még a múlt év decemberében egy hétköznapi reggelen a híres ufológusoktól kezdve rajtam keresztül a már-már eltűntnek vélt T.J. kollégáig mindenki összegyűlt, aki (a legkevésbé se) számít, hogy megcsodálja az év filmjének ígért Mortal Movie-t. A film előtt némán csüngtünk a forgalmazó előadójának ajakán, aki néhány szóban ecsetelte, mit is jelent a filmhez használt Digital Experience technika. Tömören a lényeg: az audio - tehát a hang és a zene - CD lemezen van tárolva, a CD meghajtóját pedig a kópián található szinkronjelek irányítják. Ez tehát a tökéletes sztereó

Bevallom egy kissé idegenkedve ültem be az előadásra, hiszen még ma is átkozom azt a napot, amikor a Street Fighter-re képes voltam 250 Ft-ot áldozni. Ám miután felgördült a függöny, hamarosan elszállt minden előítéletem: ez a film tényleg olyan lett, amilyennek egy Mortal rajongó elvárná. A sztori nagyjából ugyanaz, amit a játék első részéhez használtak, a földi harcosok tehát mind megkapják valamilyen formában a "meghívójukat", s az enyhén szolva gyanús hajóra felszállva elindulnak a kegyetlen Külvilág felé. Hőseinkre már az úton orgyilkos ninják leselkednek, azonban Rayden, a Vihar Isten megvédelmezi őket. A cselekményszál tehát nem túl bonyolult: összegyűlnek a harcosok a tornára, és megverekednek.

Annak idején a Street Fighter filmváltozatának alkotói elküldték azt a baklövést, hogy a történetet mindenképp valós környezetbe akarták helyezni, minek következtében a film

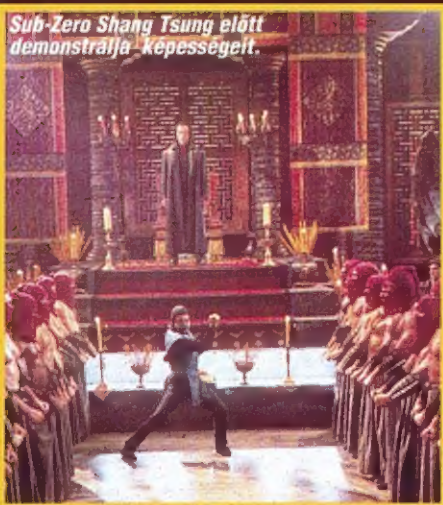


Hőseinkre már a hajón orgyilkosok leselkednek - Sonya nem sokra megy a pisztolyával.

tűzfúvós fatality-vel is megpróbálkozik, Shang Tsung pedig az elhalálozottak lelkét gyűjti be. A földi szereplők közül Sonya egy "lábbal átdobást" próbál bemutatni (igaz elég bénára sikerül), Johnny Cage egy spárgás "mogyo-

# MORTAL KOMBAT

## THE MOVIE



Sub-Zero Shang Tsung előtt demonstrálja képességeit.

hangzáson kívül könnyű kezelhetőséget eredményez, hiszen filmszakadás vagy egyéb probléma esetén sem kell a hanggal bibelődni, a szinkron elcsúszása ki van zárva. Apró tökéletes hangzás: a digitális élmény felhőtlen élvezetéhez alaposan adtak kakaót a hangfalaknak, úgyhogy távozzán a moziból, miközben Zolee kollégámmal megvitatuk a film eseményeit, a járókelők bizonyára azt hitték, hogy a nagyt hallók egyesületének találkozója volt a Kossuth Moziban. No de térjünk rá a lényegre!

**EGY ÚJABB VIDEOJÁTÉK ALAPJÁN KÉSZÜLT BLŐDSÉG? EZÚTTAL NEM!**



Középen Sub-Zero, körülötte pedig a leendő névtelen vesztesek.

egy-egy erősen komolytalan szívet jelenteteni a közönség hangos borbélyban tört ki. Ezzel szemben a Mortal sorozat stiztikus Külvilága, ahol bármilyen történetet, fikciót be lehetett illeszteni. Szerencsére a szereplők jellemének megformálására is több gondot fordítottak: Liu Kang büszke harcos, akit csak a bátyja halála miatt meghosszúsítása vérez, Johnny Cage egy hírhedt filmsztár, akit magán kívül senki nem érdekkel, végül Sonya pedig a tipikus magányos harcos, aki úgy érzi, senkiben sem bíhat meg. Ráadásul az összes karakterhez tökéletesen választották ki a színészeket, tényleg mintha a játékból léptek volna

ki, a ninja harcosoknak még a ruházatuk is teljesen azonos.

### AZ AKCIÓ

Most pedig elérkezettünk abhoz a ponthoz, ami a játék rajongóit legjobban érdekli: a karakterek közönségtetszéséhez. Nos, a film ebben a tekintetben is a maximumot nyújtja: van minden. Flawless Victory és különböző Fatality-k egyaránt, ám rögtön hozzá kell tennünk, hogy valószínűleg azért, hogy ne legyen korhatáros a film, vért szinte egyáltalán nem láthatunk. Sub-Zero buzdogn fagyasztgat, Scorpion a csáklóját dobálja, sőt még egy



Goro megérkezett.

rozást" hajt végre Goro ellen, Liu Kangtól pedig egy biciklirúgást láthatunk.

A filmben szereplő trükkök is elég látványosak lettek, igaz néha zavaró, hogy egy-egy effektus elcsúszik a valódi háttérrel. Goro - ahogy beharangozták - valóban szentációsra sikeredett, a szájmozgatása azonban nem a legtükrözősebb. Nagyon tetszett viszont, hogy Reptile a számítógépes technikának köszönhetően a filmben is sunyi, lopakodó, csúszó-mászó hüllőként kel életre.

Végül, de nem utolsó sorban a film zenéje is nagyban hozzájárul a hangulat fokozásához, a küzdelmek alatt pattingós muzsikát hallhatunk, a Mortal rajongóknak már bizonyára ismerősek is lesznek. A filmet a megszálottaknak tehát felesleges ajánlanom - hiszen anélkül is megveszik rá a jegyet - ám bátran javaslom azoknak is, akik csak egy frankó akciófilmet szeretnének látni.







**TÖRTÉNT EGYSZER...**

..., lassan 200 éve, hogy Mary Shelley, egy 18 éves angol lány megajándékozta a világot Victor Frankenstein, az ifjú német tudós történetével. A könyv történetét a legtöbben talán ismerik: Frankenstein örült kísérleteit siker koronázza, és emberi testrészekből egy új, élő lényt készít. Egy lényt hatalmas testtel, emberi agyal - de lélek nélkül. A névtelen monstrum keresét Frankenstein nem volt hajlandó teljesíteni - nem készített neki egy asszonyt, magárahagyta, egyedül a számára idegen világban. A kreatúra ekkor bosszút állt - a tudós feleségét és testvérét a másvilágra küldte. Végül mindketten az északi sark jéghegyei közt vésztek el.

**TÖRTÉNT AZTÁN...**

...hogy ez a történet rengeteg embert megfogott, köztük filmm rendezőket is. Még gyerekkorában járt a filmszakma, amikor az első adaptáció elkészült (1910). Thomas Edison révén. Azóta több, mint 30 Frankenstein motiválta film készült a vigjátékoktól (Frankenstein és az utóbi kezdve a tolmácsolásig) új történeteken át egészen az eredeti történet feldolgozásáig. A legutóbbi, a 94-es Mary Shelley's Frankenstein, amit itthon is vetítettek több-kevesebb sikerrel Robert de Niro főszereplésével (ő volt a szörny).

Es most itt a multimédia. Egész egyszerűen minden kicsit is divatos téma felkerül néhány ezüst korongra.

Kezelésről nem lehet sokat mondani: egy közikonnal mozoghatunk, melyet ha valami érdekes fölé mozgatunk elkezdi animálni. A file menübe a Space lenyomásával léphetünk, itt menthetünk/tölthetünk, állíthatjuk a scrollozás sebességét.



**Kifejezetten  
rossz bőrben érzetem  
magam a játék alatt...**

**játék alatt...** deszka, amit a lejáratos eltorlaszoló szemétkupacra helyezve lejuthatunk az alsó szintre. Az asztalon felettébb bizarr kép fogad: két befőttesüveg, egyikben egy macska, másikon egy emberi fej. A drótok átdugosásával és a kapcsolók állításával akár hangra is bírhatjuk őket... én személy szerint igen rosszat álmodtam a macskajelenet után - kísértetiesen hasonlít megboldogult macskám fejére. Az asztal fiókjában szobánk kulcsára lelünk - menjünk be, mire a doktor is megjelenik, s rövid beszédet tart. A szekrénykét kinyitva bejuthatunk a titkos folyosórendszerbe - s innen kezdődnek igazán a kalandok. Elég meglepő történet kerekedik a végére - nincs sok köze az eredetihez, de így legalább izgalmasabb a játék.



**Itt minden részletesen le van írva.  
Holnap felelésttem a szomszéd kutyáját.**

Holnap telelesztem a szomszéd kutyáját.  
**FRANKENSTEIN**  
 Through The Eyes Of  
 THE MONSTER

# Frankenstein - a szörny szemével

s egy nagy dobozban csábítja a PCCD-s közönséget. Természetesen most is ez történt. És nem is akármilyen kivételben - gyönyörű ray-trace környezet, digitálisok tartják a programot. Frankenstein pedig Tim Curry alakítja. Azt hiszem az ő neve igazán ismerősen cseng a mozirajongóknak, s leginkább azoknak, akik a vígjátékokat kedvelik (Home alone 2, Dilibogyók). Persze egyéb filmekben is szerepelt, mint

A Frankenstein műtőasztalán ébredünk, s lassan rádöbbenünk mi is történt velünk... Életünkben hallottunk a doktorról és kísérleteiről, de nem foglalkoztatott különösebben. De most... Most hogy mi lettünk a doktor kísérleti alanya, egészen más színben látjuk a világot. Aggunk a régi énünké, de testünk... Egyik kezünk egy asszonyé, a másik egy férfié...

Victor laborjában az egyik könyvespolc mögött egy rácsot találunk. A rácspon bezárva egy titkos folyosót fedezünk fel. Körbenézve a laborban ráakadunk a doktor kulcsfontosságú találmányára, az életkristályra. Ennek köszönhetjük, hogy feltámasztottak (hmmmm... Kísértetiesen hasonlít ez az elv és maga a kristály valamelyik, mostanában megjelent játékhöz).

A laborban egy lejárót találunk, amin keresztül a elektromos kádroz jutunk. Az innen való lejutás már nehézkesebb - a lejárót el van torlaszolva. Az egyik ládát kinyitva érdekes feljegyzésekre akadunk a rádió-sugárzóról. Ami igazán fontos, az a láda mellé állított



**Tim Curry, személyesen.  
Épp üdvözöl életünk első perceiben.**

**Helyenként bizarr dolgokra lelünk. Vajon tényleg levágák egy macskának a fejét ezért a képért?**



például a Congo vagy az Árnyék. Most elérte a sors, s egész játék alatt rajtunk lesz a szeme. Ugyanis mi vagyunk a kreálmánya. A szörny.

## MI IS EZ AZ EGÉSZ?

Aki játszani szeretne vele, annak szüksége lesz Windows-ra, 256 színre installálva, és egy Windows-kompatibilis hangkártyára. Ha minden rendben van, a játék maga felteszi a Quicktime filmlejátszórendszert és indul. Igaz a Windows környezet miatt elég gyors gépre van szükség, de a képek minősége kártyától érte.



**A titkos folyosóról sok helyre  
benézhetünk - a bejutás már bonyolultabb**

**576 ÉRTÉKELŐ**  
**FRANKENSTEIN** KÍADJA: INTEPLAY

Kategória	PITE (red)	KORREKT (blue)	KEMÉNY (grey)
grafika	8	2	0
hang/zene	4	4	2
kezelhetőség	4	4	2
kihívás	4	4	2

**79%**

C64:	LEMEZ	KAZETTA
AMIGA:	500	1200 CD32
PC:	RAM: 8MB HD: 10MB VIDEO: SVGA CPU: 486dx25	
	CD-1 ZENE S8 SBPRO GUS ROLAND ADLIB	



Az Alone in the Dark sorozat hazai rajongói most igazán elégedettek lehetnek, hiszen az Infogrames most induló Time Gate trilógiájának az első részét - ahogy ígértük - már decemberben, egy hónappal a világpremier előtt kézhez kaphatták, s rögtön tegyük is hozzá, hogy még az átlagos magyar pénztárhoz mérten is elfogadható áron. S ráadásul hogy még ne legyen elég a jóból, cégünknek köszönhetően ezúttal a játék használatához szükséges instrukciókat magyar nyelven olvashatjuk.

Ez az oka tehát, hogy most könnyebb a dolgom, hiszen rögtön rátérhetek a történetre. A játék egyébként - ahogy vártuk - minden igényünket kielégíti, a már megszokott gyönyörű hátterek mellett a szereplők texture borítása sokat dob a látványon, a kicsit gyakoribb átvezető jelenetek pedig szintén a "mozi hatást" fokozzák. A történet is elég misztikus és izgalmas, igaz, ez a most következő kicsit száraz leírásból talán nem derül ki, hiszen most csak a nélkülözhetetlen tárgyakat és eseményeket említem meg.

#### AZ ELŐZMÉNYEK

Történetünk főhőse William Tibbs, egy fiatal amerikai joghallgató, aki Párizsban

tanul, kezdetben mit sem sejt eljövendő kalandjairól. Egy nap kedvese, Juliette nem tér haza a munkahelyéről, a Középkori Történelmi és Kulturális Múzeumból. Nem sokkal később kiderül, hogy ki áll a gaztett mögött... William hálózobájában hírtelen egy páncélos lovak jelenik meg, akik szerencsére sikerül ártalmatlanná tennie, a szellem nyomán ottmaradt bűvös tükörből pedig hősünk arról értesül, hogy menyasszonyát egy Wolfram nevű alak tartja fogva a múzeumban. William persze nyomban a múzeumhoz siet...

#### MÚZEUMNAL 1995-BEN

Menjünk be az épületbe, és ott ahol a japánok filmeznek, vegyük fel a szekrényről a fülhallgatót. Menjünk át a szemben lévő terembe, s ott pedig keressük meg a kardot és a pajzsot, majd vizsgáljuk meg a nagy képet. Egy meglepő történetet hallhatunk, melyből kiderül, hogy hősünk valójában egy templomos lovak reinkarnációja. Nyissuk ki az ajtót, majd a jegyzetből asztaláról vegyük el a távirányítós katapultot, és a CD-lemezt. Dugjuk be a színtérben itt található terminált, és

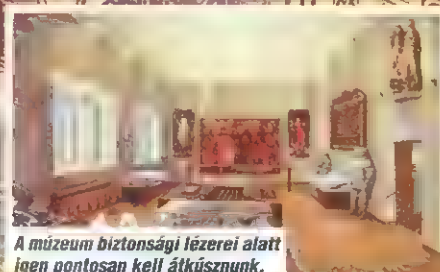
játszuk le vele a CD-t. Egy történelmi áttekintést láthatunk a Templomosokról. Most már mehetünk tovább, a kurátor szobájába, ahol az asztal mindkét oldali fiókját kutassuk át. Egy kulcsot, egy mágneskártyát, és egy magazint találunk. Az újságba beleolvassva megtudhatjuk, hogyan lehet majd a múzeum riasztóját semlegesíteni. Térjünk vissza a legelső terembe, de mivel időközben a múzeum bezárt, óvatosan kell a lézersugarak alatt átkészünk. (A bútorok mellett haladjunk.) Immár persze a japánok is távoztak, tehát vegyük ki a szerelők otfelejtett ládájából a csavarhúzó, s feszítsük fel az immár zárt ajtót. A teremben két tűzoltókészüléket találhatunk, ám nekünk csak a "haboltó" kell (foam). Most menjünk vissza a folyosóra, a kulccsal nyissuk ki a riasztó kapcsolótáblájának a dobozát, s fűjük le az egészet habbal. Immár tovább mehetünk, ám ismét megjelenik Wolfram, s egy újabb pribéjkét küldi ellenünk. Küzdjük le, majd a mágneskártyánkkal nyissuk ki a baloldali szekrényt, s vegyük ki belőle a munióit, s löfünk bele a piros gombba. (A gép klírja, hogy mikor állunk jó helyen.) Kapcsoljuk ki a katapultot. A teremből egy újabb kardot vehetünk fel, majd kint a kertben egy hologrammra bukkanhatunk. Küzdjük le az újabb lovagot, majd kiáltunk be mindegyik ajtó mögé. Az egyik mögül két rosszarcú fickó jön elő, s hősünket egye-

**Az INFOGRAMES ismét egy remek kalandot alkotott, ezúttal egy kis időutazáson vehetünk részt.**

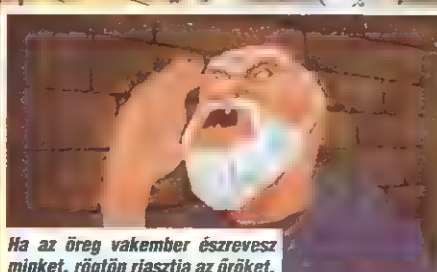


# KNIGHT'S CHASE

A SÖTÉT KÖZÉPKOR LOVAGJAI RÓL, S KÖZTÜK KÜLÖNÖSKÉPP A TEMPLOMOSOKRÓL SZÓLÓ LEGENDÁK MINDIG IS VONZOTTÁK AZ ÍRÓK FANTÁZIÁJÁT - EZÚTTAL AZ INFOGRAMES ALKOTÓGÁRDÁJA ENGEDETT A CSÁBITÁSNAK.



A múzeum biztonsági lézerei alatt igen pontosan kell átkészünk.



Ha az öreg vakember észrevesz minket, rögtön riasztja az őrköt.



Néha fura "kameraállásokból" követhetjük az eseményeket.



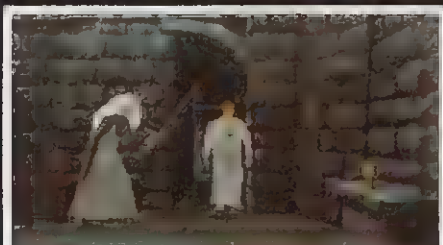


Még szerencse, hogy az inkvizítor ilyen hanyagul helyezte el a fáklyákat.

nesen a kútba hajítják. A kút azonban valóban egy időkapu, így hősünk 1329-ben találja magát, egyenesen Wolfram karjaiban.

### A CELLÁBAN 1329-BEN

Velünk szemben Berwal a Trubadúr raboskodik. Berwal beszélni nem tud, de hát akkor legalább hagy zenélni: vegyük fel a lantot, és hajtsuk át neki. Amikor az őr bejön, s megáll a cellánk előtt, rúgjuk oda Berwalhoz, aki ekkor a rendeltetésétől eltérően fogja a lantot használni. Berwal átdobja nekünk a kulcsot, tehát szabad az út. Ve-



Az öreg templomos előtt igazolnunk kell magunkat.

gyük fel a kardot, nyírjuk ki az újabb őr, s persze az újabb kulcsot se hagyjuk ott. A nyitott teremben egy üveg bort vehetünk fel, majd ezután nyissuk ki a kulccsal a rácsot.

A lépcsőn felérve egy öreg vakember vándorog át a termen, ezalatt ne mozduljunk. Kutassuk át a tűzhelyet, majd a talált kulccsal nyissuk ki mellette az ajtót. Az ajtó mögött egy birka vár ránk, tehát rögtön fessünk, és kerüljük el. Itt egy hordó vizet láthatunk, valamint egy birkabőrt és egy pásztorbotot vehetünk magunkhoz. Menjünk át a birka melletti másik szobába, ott vegyük fel a sönkát, az üveget, és a vödöröt, amit merjünk is tele vízzel a hordóból. Ezt öntsük rá a nagy teremben a tűzhelyre, s másszunk fel a kéménybe (a kereséssel).

### A TETŐ ALATT

Rakjuk a birkabőrt a harangba, így csendesen átlendülhetünk a túlfalra. A balszélső nyíláson távozzunk, majd a gerendákon haladva ismét balra fordulunk, így eljuthatunk az alvó vakember fölé, ahol (rögtön ahogy beértünk forduljunk az öreg felé) a pásztorbottal kihorgászhatjuk az öreg csuháját. Folytassuk utunkat egyenesen, majd a következő teremben forduljunk jobbra, s a fal mellett ugorjunk le.

### ISMÉT A FÖLDSZINTEN

Nyissuk ki a vasládát (ne toljuk), s vegyük ki belőle a "Lovagok Dalát" tartalmazó könyvet, és a hologrammot. Nyomjuk meg szemben a keresztet, s lám: egy titkos járat.

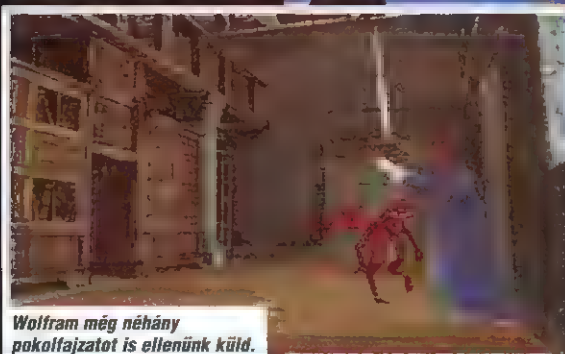
Szedjük össze az edényeket a vízzel, a szurommal, a csontszénével, és a léppel(?) együtt. Tegyük el a kis tört, majd a lépcsőkön felmenve a lúdtollat is, s vegyük le a szekrény tetejéről a fadobozt. Álljunk az üres papír mellé, használjuk a könyvet, s a törrel feszítsük le róla az ékkövet. Használjuk a vizet, a lépet és a csontszénét, így az üres edényünkben tintát kevertünk. Használjuk a tintát, majd álljunk a papír elé, és másoljuk le a könyvet a lúdtollal.

Most gyorsnak kell lennünk, nehogy Wolfram észrevegye, hogy eltűnt a könyv.



Mintha Juliette egy kicsit megváltozott volna.

Mielőtt azonban akciósba kezdenénk, öltssük magunkra a csuhát. Vissza kell tehát tennünk a könyvet és a fadobozt a vasszekrénybe, majd rohanjunk vissza a másik terembe, s ott a fáklyát megnyomva gyorsan zárjuk le a titkos átjárót. Ekkor kinyílik a másik ajtó, és egy szerzetes lép be. Lépkedjünk szorosan a szerzetes nyomában, így kiérünk a kertbe, ahol mielőtt odaérnénk az űrhöz (ahol szövegelni kezd a gép) nyissuk ki jobbra az ajtót, és gyorsan tűnjünk el a kertből.



Wolfram még néhány pokolfajzatot is ellenünk küld.

### AZ ISPOFÁLTBAN

Ahogy belépünk, a sarokban egy faedényt találhatunk, ezt vágjuk a falhoz, s vegyük fel az így előkerülő kulcsot. Ezzel rögtön ki is nyithatjuk ugyanitt a zárt ajtót. Az új helyiségben a köaszatalon egy könyvet találhatunk (olvassuk el), amiben egy altató elkészítésének a módja áll, ehhez pedig a

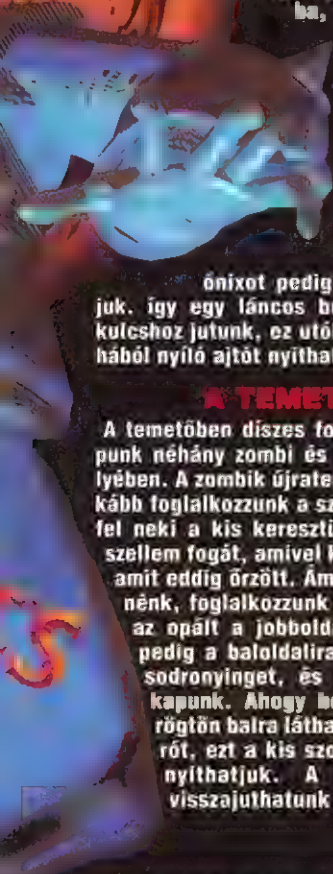
hozzávalókat a környező polcokról gyűjthetjük be. Rögtön kotyvaszunk is össze az anyagokat a kémcsőben. Ha visszamegyünk a terembe, négy másik ajtót találunk nyitva. A cserzőműhelyből egy bőrvágó köst, a pékségből pedig két kenyert hozhatunk el. Öntsük rá az egyik kenyerre az altatót, majd így már beléphetünk az öreg templomoshoz, akinek dobjuk oda ezt a kenyeret. A cella szobráról a bőrvágóval feszítsük le az ékkövet, majd ezt a műveletet ismételjük meg az ispotályban található összes szoborral. Közben persze az örökkel végezzünk, s vegyük fel a hullájuk nyomán ottmaradt kulcsot. Nos, tehát a könyvről leszedet-

tel együtt nyolc köhöz jutottunk. A kulccsal nyissuk be a hullakamrába, s nyomjuk meg az asztalon fekvő holttest mellett, így egy aranyszív kerül elő, amit helyezzünk be a sarokban a szoborba, majd siesünk a túlfalra, ezalatt megjelenő szoborhoz.



máris szabadok vagyunk. Verjük össze a megjelenő őrt, s vegyünk fel mindent az asztalról. Most ragadjuk meg mindkét táklyát, és cseréljük fel őket, mire egy újabb titkos átjáró nyílik meg. A sötét folyosón rögtön balra forduljunk, majd mutassuk meg az útunkat álló öreg Templomosnak a gyűrűnkét. Az öreg figyelmeket minket, hogy óvakodjunk a különös drágakőtől, mert az a gonosz szeme, amivel bárhol nyomom tudnak minket követni, majd ezzel távozik is az élők sorából. Vegyük fel az öreg nyomán ottmaradt lárgyakat, majd nyissuk ki a ládáját. Vegyünk fel belőle mindent, a bőrzacskába - ahogy az öreg tanácsolta - nyomban helyezzük is bele a különös követ. Vegyük vissza a kehelyből az összes drágakövet, majd lépünk az alig látható titkos ajtóhoz, s nyissuk ki a gyűrűnkkel. Mielőtt felmennénk, öltük magunkra ismét a csuhát. Fenn a könyvtárban két szerzetesnek öltözött ördöggel gyűlik meg a bajunk, majd ha leküzdöttük őket, a nagy dupla ajtót kinyitva az ehédőbe juthatunk.

Az ebédidőben rágtón a tányérokhoz siessünk, s álcázzuk magunkat velük, így átjuthatunk a konyhába, majd onnan az éléskamrába. Ott egy újabb ördögöt, no meg két siremléket találunk. Két drágakövet kell rájuk helyezniük: a smaragdot



őnixet pedig  
juk, így egy láncos bu  
kulcschoz jutunk, ez utól  
hából nyíló ajtót nyithat

**A TEMETŐ**

A temetőben díszes fo  
punk néhány zombi és  
lyében. A zombik újrate  
kább foglalkozunk a sz  
fel neki a kis keresztü  
szellem fogát, amivel k  
amit eddig őrzött. Ám  
nénk, foglalkozunk  
az opált a jobbold  
pedig a baloldalira  
sodrongyinet, és  
kapunk. Hogy be  
rögtön balra látha  
rót, ezt a kis szo  
nyithatjuk. A  
visszajuthatunk

Íme a 14. századi lift.

**Íme a 14. századi lift.**

Berwal cellájában ezúttal Juliette raboskodik... Vagy mégse? Inkább menjünk vissza a könyvtárba, onnan pedig ki a szabad levegőre. A kertben keressük meg az őrt, majd miután kinyituk, bújunk be az általa őrzött átlátó.

**Ahogy belépünk, a falon képeket láthatunk. Vizsgáljuk meg őket, s keressük**




**Új külsőnkkel mindjárt méltóbb  
ellenfele vagyunk a hóhérnak.**

meg a hetes számút. Ezt nyomjuk meg, mire egy újabb ajtó nyílik ki, mögötte egy újabb tekete lovaggal, akinek megtaláljuk Juliette karkötőjét. Menjünk fel a lépcsőn, majd fent vegyük fel a legelső (közepes méretű) súlyt. Aljunk a csigáról leereszkedő kötéllel szemben, s a súlyal húzasuk fel magunkat. A toronyban egy újabb siremléket találunk, melyre az egyik gyémántunkat ráhelyezve egy kürttel leszünk gazdagabbak. Ekkor azonban megjelennek ismét Wolfram katonái, és ismét fogságba esünk. Berwal viszont szereacsére a segítségünkre siet, amiért ezúttal az életével fizet.

Gyorsan rohantunk ki a kettrecből, vegyük fel Berwal buzogányát és siessünk fedezékbe, mivel a karzatról Montfalcon nyílpuskával lövöldöz ránk. Vegyük fel mindent az asztalról, s főjünk a kúrtbe. Ekkor hősünk különös változáson megy keresztül, így már azonos súlycsoportban vagyunk a hőherral. Miután végeztünk vele, Montfalcon menekülöre fogja a dolgot, s a színes mozaikablakot kitörve távozik. Keressük meg a kis kápolnát, ott találjuk meg az aranykeresztet, majd az így kinyílt felfjáró segítségével eredjünk Montfalcon után. A gazemberrel csak egyféleképp végezhetünk: ha a küzdelem során a mélybe taszítjuk.

Ezután menjünk vissza az ajtóhoz, amin keresztül Wulfram az imént távozott, s ismét a fátylatogatós módszerrel járjuk ki. Lépjünk be, majd menjünk fel a lépcsőn, s fenn használjuk a fakesztünkét a szobron. Toljuk el az így láthatóvá vált kis keresztelőkutak, mire a lenti, eredeti nagyságú kút is eltörlődik. Alatta pedig lépcsők válnak látha-

tová. Menjünk ezen le, így Wolfram barlangjába érkezünk. Szedjük össze minden fel-lelhetőt a polcokról, illetve az asztalról, valamint az égő fáklyát a tűzhely mellől. (A pentagrammát kerüljük el.) Olvassuk el az asztalon a könyvet s kövessük a benne olvasottakat pontosan: először a zacskó olmot, aztán az önt (tin), majd a kancsó vizet, végül az antimon port használjuk a kémcsővel. Ha jól csináltuk, így egy zöld színű löttyöt nyertünk. Menjünk a pentagramma mellé, és gyűjtsuk meg a fáklyával. Lépünk a szoborhoz, pontosabban a csukott könyvet tartó kezéhez (!), s öntsük rá az imént készített italt. Ez a továbbvezető ajtót nyitja, ahol végül megtaláljuk Juliette-et. Vegyük fel a pecsétet. Kössük rá az imént talált kötelet a vödörre, s eresszük le a kútba. (Lehetőleg ne essünk bele.) A vödör vízzel élesszük fel az alvó Juliette-et.



Ílyen könnyen perseze nem bánunk el Wolframmal, először megpróbál minket megvesztegetni, majd még egy utolsó varázslattal kísérletezik: egy pentagramma segítségével ismét elbűvöli Juliette-et, ellenünk pedig egy újabb ördögöt küld. Mi azonban rohanjunk fel a kátratra (a pentagrammát kerüljük el), és ott találjuk a keresztet a kitört ablakon beszűrődő fénybe. Az így létrejövő árnyék Wolframra elég rossz hatással van, így már csak annyi a teendőnk, hogy Juliette-től átve-



**Berwal megmutatja nekünk a titkos folvosót.**

**gyűk a hűvös kesztyűt, s ráhelyezzük a p-**  
**csétet. Hőzzuk fel a kesztyűt, s irány haza...**  
**Ezzel véget is ér az első epizód.**

576

KB

ÉRTÉKELO

KNIGHT'S CHASE

KIADJA

INFOGRADES

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kibívás

FILE

KOMREKT

KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS

90%

C64:

LEMEZ

KAZETTA

AMIGA

500

12m

CD32

PC:

RAM: 8MB

HD: 25MB

VIDEO: VGA

CPU: 486DX

CD: 1

ZENE: SB

SBPRO

GUS

ROLAND

ADLIB







## Az 576 KByte eddig megjelent saját fejlesztésű játéprogramjai



**A KASTÉLY**  
Nézz a halál szemébe!  
**999,- Ft**



**TETRIS ÉS KIKUGI**  
Tedd próbára türelmed és kitarthatóságod!  
**699,- Ft**



**NO LIMIT**  
Porsche, szerelem, száguldás!  
**999,- Ft**



**LONG LIFE**  
A legnagyobb veredős játék a C64 történelmében.  
**999,- Ft**

Kaphatók az 576 KByte shopokban, illetve postán is megrendelhetők az újság Csomagküldő Szolgálatánál (1389 Budapest, Pf.: 132.)



**TRANS-AM**  
Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás: H-P 9-17  
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.  
Tel/Fax: 164-05-79 Fax: 184-22-49  
Rádiótel.: 06-20-344-391, 06-30-510-509

### Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól

#### HANGKÁRTYÁK:

Eredeti Sound Blasterek: Sound Blaster 16 VE  
Sound Blaster 16 MCD  
Sound Blaster 16 IDE  
Sound Blaster 16 MCD ASP  
Sound Blaster AWE 32  
GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound Max  
Media Magic hangkártyák: Media Magic SCSI vezérlős



#### HANGFALAK:

- 12 W aktív hangfal (1 pár)
- 25 W aktív hangfal (1 pár)
- 50 W aktív hangfal (1 pár)
- 80 W aktív hangfal (1 pár)
- 120 W aktív hangfal (1 pár)

#### CD DRIVE-OK:

- 2x-, 4x-, 5x-, 6x-, 8x-os sebességű
- Külső és belső
- At buszos, SCSI és saját vezérlős
- Tipusok: \* SONY
- \* PANASONIC
- \* TOSHIBA
- \* NEC
- \* PIONEER
- \* MITSUMI
- \* SANYO



Videódigitalizáló - és MPEG  
lejátszó kártyák, CD írók,  
MPEG stúdiók raktárról és megrendelésre.

Panasonic 4x-es CD drive	16.600,-
Toshiba Sony 4x-es SCSI CD	27.600,-
2 x 12W aktív hangfal + táp	2.400,-
2 x 80W aktív hangfal + táp	7.600,-
2400/9600 Zoltrix Fax-Modem	5.400,-
Media Magic SCSI vez. 16 bites hangkártya	
+ dupla sebességű SCSI CD drive	19.840,-
RICOH 2x-es külső SCSI CD író + software	
+ 10 ajándék CD lemez	224.000,-

Ha kívánsz teljes ártárlankra hívja a FaxBankot! Tel: 180-8611 kód: 1471 #!Tone üzemmódban  
komplett árték felsorolása csatlakoztatással 386-486 Pentium 133-200-as processzorokhoz és  
garanciával, raktárról! Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kérésed és csalárlankát!  
Árunk ÁFA nélkül, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfelvételre vonatkoznak.  
Kedvező lízingfeltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!

## Foghíjas a gyűjteményed?

Rendelj a még kapható  
régbebi számainkból!

Szeretnénk azonban figyelme-  
det felhívni valamire: a meg-  
rendeléskor gondoldj arra, hogy  
az összeget **postaköltség** is  
terheli. Komoly többletmunkát  
jelent nekünk, ha a kiküldött  
cskek láttán sokan meggondol-  
ják magukat, mert nagyobb  
összegekről szól, mint az újságok  
ára összesen. Nos, ez a többlet  
a postaköltség - mint azt a hir-  
detéseink alján mindenhol ol-  
vashatod.

Köszönjük figyelmedet,  
továbbra is várjuk  
megrendeléseidet.

**Ready**  
COMPUTERS

Bp. V. ker. Vadácz u. 36.  
H-P 8.30-18.30 Szó: 9.00-13.00  
Tel.: 131-0518/3 vonal,  
11-88-98 Fax: 111-8671

SOUND BLASTER AWE 32  
VALUE EDITION OEM  
22 232 Ft

4 MB 36 BIT SIMM  
14 816 Ft

Kérd aktuális ártárlankát  
faxon vagy személyesen  
üzletünkben!

ITT AZ IDEJE,  
HOGY 2X  
CD ROM-ODAT  
4X-RE  
CSERÉLD  
PANASONIC  
CRJ-581B  
17 920 Ft

**BOMBA**  
AJÁNLAT  
AMD DX4 120  
14 300 Ft

Árunk az ÁFA-t  
nem tartalmazza.

## Megrendelő

### E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

#### Kedvezményes előfizetési díj:

- ☐ negyed évre: 850,-
- ☐ fél évre: 1.650,-
- ☐ egy évre: 3.200,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot \_\_\_\_ példányban

Megrendelő neve: \_\_\_\_\_

Címe: \_\_\_\_\_

Irányítószám: \_\_\_\_\_

Az előfizetési díjat a címemre küldött cskekben befizetem.

Kérjük, hogy  
a megrendelőlapot  
borítékban  
az alábbi címre feladni  
szíveskedjenek:



**COMGAME GM**

1389 Budapest,  
Postafiók 132.



# A HŰSÉG KAMATA A BŐSÉG ZAVARA

1996-ban is folytatjuk előnyös  
előfizetési akciónkat.

Nemcsak az újság árából takaríthatsz meg  
komoly összeget, hanem

## KLUBKÁRTYA SZOLGÁLTATÁSUNKKAL

kényelmesebbé és jelentősen olcsóbbá  
teheted vásárlásodat is.

Rendeld meg az újságot legalább negyedévre  
és élvezd az előfizetés nyújtotta előnyöket!

### ELŐFIZETÉSI DÍJ:

1/4 ÉVRE:	850 Ft	(35 Ft megtakarítás számonként)
1/2 ÉVRE:	1650 Ft	(43 Ft megtakarítás számonként)
1 ÉVRE:	3200 Ft	(51 Ft megtakarítás számonként)

Ez már önmagában is megéri,

**DE**

mi még ennél is többet adunk!

# 3/6/12

Negyed-, fél- vagy egész éves előfizetés esetén  
háromszor, hatszor, illetve tizenkétszer

**5,76% árengedménnyel**

**vásárolhatsz**

az 576 KByte budapesti, győri és pécsi  
boltjaiban a részedre megküldött

## KLUBKÁRTYÁVAL!

A kártyát a befizetés után megjelenő újsággal együtt postázzuk

Régi előfizetőink is részt vehetnek akciónkban meglévő  
előfizetésük erejéig.

Amennyiben az áremelkedésből adódó árkülönbséget  
a részükre küldött csekken befizetik.

Akciónk a Csomagküldő Szolgálatban megrendelhető termékekre  
vonatkozik. Rendelés esetén mellékel a kártyádat, amit  
mi a megrendelt játékkal együtt visszaküldünk részedre.

Árengedményünk nem vonatkozik azokra a termékekre, amelyeket  
már eredetileg is akciós áron vásárolhattok.

# TOP LISTA

C64

NEWCOMER  
CREATURES  
BBURAGO RALLY  
LONG LIFE  
MAYHEM IN MONSTERLAND

AMIGA

SENSIBLE SOCCER  
SETTLERS  
TURRICAN 2  
PINBALL FANTASIES  
BUBBA AND STIX

PC

MORTAL KOMBAT 3  
DOOM 2  
NEED FOR SPEED  
FIFA 96  
DESTRUCTION DREBY

KONZOL

MORTAL KOMBAT 3  
KILLER INSTINCT  
EARTHWORM JIM 2  
SUPER STAR SOCCER  
MORTAL KOMBAT 2

JELMAGYARÁZAT:

● = HELYBEN MARADT  
◆ = ÚJ BELEPŐ  
▲ = ELŐRELEPÉS  
▼ = VISSZALEPÉS

### KEDVES TOPLISTÁSOK!

**TOVÁBBRA** IS VÁRJUK  
LEVELEITEKET, AMELYBEN C64,  
AMIGA, PC, KONZOL KATEGÓRIÁ-  
KBAN KÉSZÍTETEK EL SAJÁT  
TOPLISTÁITOKAT.  
CÍM: 1389 BUDAPEST, PF. 132.  
A BORÍTÉKRA ÍRJÁTOK RÁ:  
**TOPLISTA!**

EBBEN A HÓNAPBAN NINCS JÁTÉK -  
AZ ÖSSZES AJÁNDÉKUNKAT KIOSZ-  
TOTTUK A COMPUTER  
KARÁCSONYON.

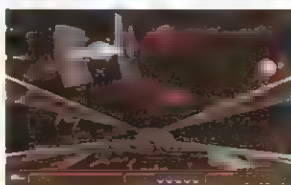
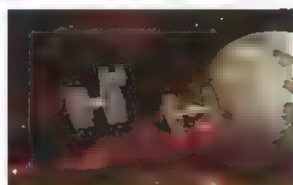
VISZONT MEGDUPLÁZZUK **WING  
COMMANDER IV**

PÁLYÁZATUNK DÍJAIT, ÉS TOVÁBBRA  
IS VÁRJUK A PÁLYAMUNKÁKAT  
(RÖVID TÖRTÉNET VAGY SZÍNES RAJZ  
A MONDAKÖRBŐL). MÁR SZÁMOS  
SZÜPI PÁLYÁZAT ÉRKEZETT, ERED-  
MÉNYHIRDETÉS JÖVŐ HÓNAPBAN!









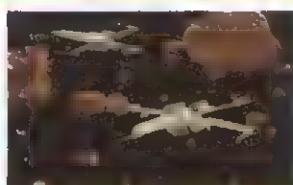
**1** Első küldetésünk a Dreighton háromszöghöz vezet. A Tie fighterek nem jelentenek komoly nehézséget.



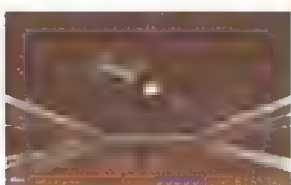
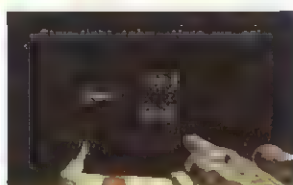
**2** Könnyebb baleset után a Corellián landolunk. Utunk a bázisba vezet, ahol némi csepapaté után az elfogott Millennium Falconra lelünk.



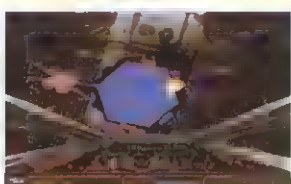
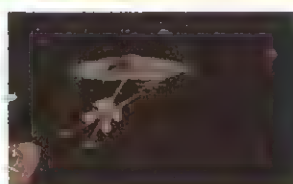
**3** Utunkat elzárják - egyedüli esély a bányarendszern való kimenekülés.



**4** Aszteroidamezővel már az első részben is találkozunk. Minden a technikán múlik.



**5** Néhány Tie interceptor jelenik meg a légtérben - adrenalin szintünk rögtön megugrik.



**6** Néhány perces katlanrepülés, majd egy jól irányzott lövés a hűtőrendszerbe. A bányász bázisnak annyi.



**7** Gyakorlórepülés egy Tie fighterrel. Most értettem meg, miért hullanak a birodalmiak ennyira: se pajzs, se komoly fegyver.

## EGY ÚJ STAR WARS JÁTÉK SZÜLT

Émlékeztek még az első rész rájárat szereplőire, pixelés filmbetéteire? Ugye máskor azok voltak a folytatásos film fantasztikus korszakának színpadja? Mindenkit a monitor elé szegve, és a játék hatására vették meg első CD-ROM-jukat. Azóta a PC-s "filmek" minősége rohamosan javult - párhuzamosan a hardware fejlődésével. Már ott tartunk, hogy a Rebel 2-t megfelelő géppel akár SVGA-ban is játszhatjuk, 20 képkocka/mp sebességgel, 22k hertz mintavételezésű stereo hangokkal. De már egy 486dx66 is páratlan teljesítményt nyújt VGA grafika mellett. Ami a képmínőséget illeti, nehéz lenne megmondani a Rebel 2-ről, hogy videót nézünk vagy játszunk. Az előszereplős jelenet

## AZ ELSŐ RÉSZ ÁTÜTŐ SIKER VOLT. A MULTIMÉDIA ELSŐ SZÁRNYPRÓBÁLGATÁSAI. AZÓTA ELTELT NÉMI IDŐ ÉS... ÍME AZ EREDMÉNY!

tekét blue-boxban forgatták és Silicon Graphics szal készített környezetbe helyezték. A játékhöz felvett jelenetek egyébként ugyanavval a technikával készültek, mint a '97-ben megjelenő új Star Wars epizód - persze a játékban SVGA-val, 256 színnel találkozunk. Egyébként a fejlődést jól példázza, hogy a film forgatóstúdió nem használt hajómodelleket - mindent számítógéppel csináltak. Ha nincs látványos lesz a film, mint a Rebel 2, akkor valószínűleg nem lehetünk.

### ROOKIE ONE ÉS TÁRSA

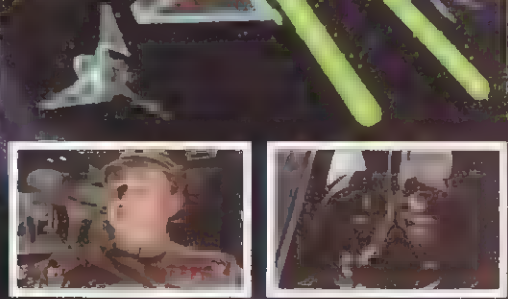
Amikor Rookie One felbukkan a Millennium Falcon flottaiban, úgy tűnik békés évek következnek. Ekkor a Lázdók még mit sem sejtettek a Birodalmiak új tervéről, egy titkos legyerről, melyről már előkészítik a prototípust, és az a napok kérdése egy éles bevetés...

Vader tudván a hírhedt Dreighton háromszögben tartózkodott szuper csillagrombolóját. A Lázdók feladattól úgy portyázásuk végére értek a Dreighton háromszögben, amikor a semmiből néhány Birodalmi gép tűnt elő, a pillanatok alatt izokra szaggatták a három X-szárnyút. Vader nagyúr parancsára gyakorlatozott a Sigma egység...

Enthát kerülünk át a képhez egy X-szárnyú: az új portyázva érzeteket kapunk az Millennium Falconról, amely a Corellián bázisán észlelt valamit, de leszállás előtt észrevették, s tűzharcba keveredett a Birodalmiak... Ennek természetesen a Corelliához visz.

A játék inkább nem rögtön a Millennium Falconra, ahol a szokásos dolgokat állíthatjuk: hangkártya, felbontás minősége, képkocka/mp sűrűsége. Emellett itt is állíthatjuk a képernyőt, rendszertinformációt kérhetünk le (örömes), beállításokat készíthetünk. Külön csomag, hogy a technikai felozat is kedvünkre állíthatjuk be. Nemcsak a három adott fókuszra állíthatunk, hanem a diffúzálós

# STAR WARS REBEL ASSAULT



### Régi ismerősünk tűnik fel az Intró képe

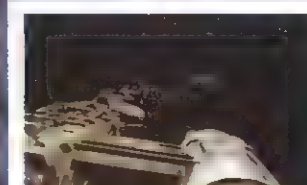
ban kedvünkre beállíthatjuk, hogy mennyit sebezzen rajtuk a lézer, a falak csapódás, a mi lövésünk milyen hatásosak legyenek és még ezernyi dolgot.

A játék opcióiba az alt-cu-val bármikor belépünk, itt a hangokat kapcsolhatjuk ki/be (music, voices, sfx), hangerőt változtathatunk (volume level), megfordíthatjuk az irányítást (flip control), ha valakinek a betűkormány még nem fekszik. Bekapcsolhatjuk a folyamatos tüzelést (rapid fire), a feliratozást (subtitles), beállíthatjuk a joystick sebességét (joy speed).

A játékban gyakorlatilag háromféle akciórésszel találkozunk: az űr-akciókkal, amikor célkeresztet kell befogni az ellentől gépeit, s teleeresztelni őket; manőverező részekkel, amikor a megfelelő irányba kell emelkednünk/ferdülünk (a két rész sokszor keverve fordul elő - ilyenkor vagyunk igazán bajban - egyszerre kell irányítani és leszedni az ellenséget). A "földi" akcióknál szintén kapunk egy célkeresztet, amivel általában a rakományokat kell likvidálnunk. Minden esetben a képernyő alján találjuk sérülésünket, életeink és pontjaink számát.

### REBEL ASSAULT: A JÁTÉK

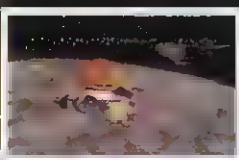
Nem is sejtették mi vár rájuk. Amikor Rookie One és társa a Corellián közelébe került, miután átvorogtak a Tie Fighterek védelmi vonalán, a semmiből kaptak egy sorozatot. Rookie One szétsebesen indult el a bolygó felé, és



**8** Randevú az Imdaar bolygó közelében a birodalmiak elfogóvadászai.



# WARS BEL AULT THE HIDDEN EMPIRE



korain. Épp legújabb fegyverét teszteli.

pán jószerecsőjének köszönhető, hogy sikerült földközélen katapultálnia. Társát utolérték a utkozatos Tie-fighter lövése... Rookie One, miután kikészülődött a mentőkapszulából, kézi radarjával bemerte a bázis helyét. Néhány perces gyaloglás után meglátta a forró sivatag közepén a Birodalmiak titokzatos bázisát. Közel merészkedett, s éppen egy homokbucka mögé bújott, amikor a bázis rohamosztágsai megkapták az üzenetet a parancsnokságtól. "Egy Lázádo zuhant le valahol a bázis közelében. Túlélő nem valószínű, de a biztonság kedvéért átfésülni a területet. Vége." Rookie One-nak nem volt más választása: mielőtt elindultak volna a fehér páncélba öltözött birodalmiak, tüzelt. Letértette a két őrt, s belutott a bázisba. Bent többször is közelharcba keveredett a rohamosztágsokkal, míg a hangárba érkezett, ahová a Millennium Falcon vitték. Ösztönösen berehant a Falconba, mely a menekülés egyetlen reális útjának tűnt. Pechére a birodalmiak az utolsó pillanatban lezárták a hangár kapuját: nem maradt más lehetőség, mint a bányarendszeren át menekülni. A bányarendszer elején minden figyelmét a manőverezésre kellett fordítania - akkora helyen manőverezett a Falconnal, amit egy X-szárnyú is megirigyelhetne. A bányarendszer második felében ráeresztették néhány droidot, így azokkal is fel kellett vennie

a harcot. Aztán egyszer csak elmaradtak a csövek, a droidok, s a távolból fény szűrődött lefelé: megmenekült.

Rookie One-t hazatérése után azonnal az eligazításhoz kérték. Egy rövidke rekonstruált üzenetet mutatott be az eligazító, melyet egy napja kaptak a Falconról, akik felfedezték a birodalmiak titkos bányáját az Arali aszteroidamezőben. Bármit is bányásznak ott a birodalmiak, szuperitlikosan kezelik, s könnyen megeshet, hogy valami új szuperfegyver alkotórészét nyerik ki az aszteroidából. Rookie One két társával a listán szerepelt.

A három X-szárnyú néhány perc múlva már elhagyta a Fregatt hangárát, s belépett a hypertérbe. Néhány másodperc múlva megérkeztek az ominózus aszteroidamezőhöz.

"R-one, jobbra, R-two halra."

"Vettem, formáció felvéve"

"Szintén. Ügyeljenek az akkra. Mit lehet megsemmisíteni."

A három X-szárnyú hamar kiért az aszteroidamezőből, magok mögött hagyva néhány füstölő, roncsos lött aknát. A birodalmiak telepítették ide őket, védelmi céllal...

"A, most következik csak az igazi szóra-

zat."

"Tie-interceptorok! Irány: egy-négy, kettő-kat, Z három-kettő!"

"Vettem. Formációt felvettük, támadni felkészülni."

A kemény összecsapás után a három Lázádo célba vette a bánya reaktorának hűtőrendszerét. Szűk alagutak és éles fordulók igazi kihívást jelentettek a három pilótának. Miután sikeresen megsemmisítették a hűtőrendszerhez vezető pajzst, csak egy szűk percre volt szüksége Rookie One-nak, hogy hazavágja a hűtőrendszert. Az X-szárnyúak boldogan menekültek a toll színhelyéről.

"Imádom a Birodalmiakat! Istentelen lehet a távlírágra küldeni őket!"

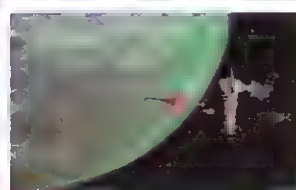
"Nyugi-nyugi, még nem vagyunk ottlen. Hyperdrive-ek között állnak?"

"Rendben."

"Szintén..."

Az egyik Lázádo épp a Hyperdrive kapcsolójára helyezte kezét, amikor a szeméből egy lézernyaláb végzett vele. Pillanatok múlva a társa is követte... egyedül Rookie One-nak sikerült elhúznia a fantom gépek elől, s belépni a hypertérbe. Most már tudomást szereztek a Lázádok a Birodalmiak legújabb mesterművéről: a fantom-flottáról, és a láthatatlan Tie-vadászról. A Lázádok egyetlen esélye: egyet ellopni és követni a haditechnikát. Különböző biztos a hűtés. "...tehát a feladat: bármilyen áron megszerezni egy fantom-vadászt. A komunk már megtette a szükséges előkészületeket az Imdaaron, megszerezte a szükséges információkat. Rookie One, készen állsz?"

Végezetül néhány kód: Jabba, Endor, Lachton, Borsk, Kroyies, Aurk, Kampi, Ferriar, Galia, Denaril, Sadaw, Onderon, Aleoma, Cathar, Dominis.



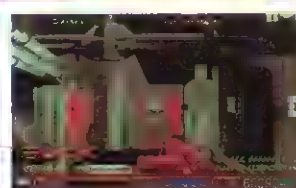
9 Az Imdaar megközelítése - felfegyverzett és aláaknásított aszteroidamezőn át vezet az út.



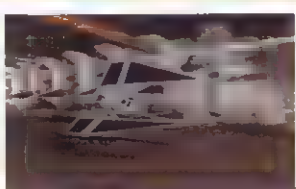
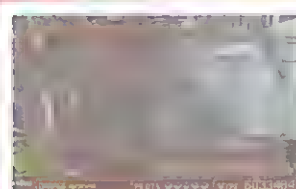
10 A filmsorozatból ismerős "motorozás" végre a játékban is. Az egyik legnehezebb feladat.



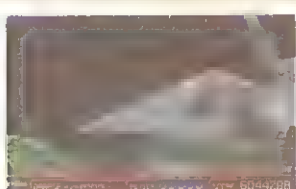
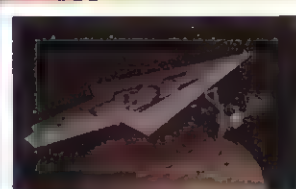
11 Az Imdaaron landolt birodalmi hajóval sikerül a szabotázs a titkos bázisra. Bent szemmel láthatóan nem örülnek nekünk...



12 Továbbra is a bázison. A fura kép a birodalmiak sisakjába épített infralátásnak köszönhető.



13 Miután sikerül megszerezni egyet a birodalmiak fantomhajói közül kökemény feladat vár ránk: a bázis megsemmisítése és a menekülés.



14 Néhány fantomhajónak sikerül kilógni a bázisról robbanás előtt. Mielőtt társainkkal találkozunk velük kell megmérkőzni.



15 Ez már tényleg a hub a történet: az Imdaar holdján lévő fantomhajóvár az utolsó predán.



THE END Nagy az öröm, de Vader nagyúrnak most is sikerült megmenekülnie.



## A 7<sup>th</sup> Guest mélró folytatása

a villa egy részében köszöl-  
tunk szabadon, s ahogy meg-  
oldjuk ezeket a problémákat,  
egy nyitnak meg sarban a ház addig elzárt szobáit.  
Létezik, hogy most van nálunk egy notebook, mellyel  
valami leírhatatlan, szoros kapocs köt össze bennünket  
Stauffal és Robinnal. E kis gépen keresztül újra rendsze-  
resen Stauff, s minden mondata újabb feladatot jelent. E  
mondatok mindig a ház egy tárgyára utalnak, melynek ne-  
vét a mondat kiemelt szavainak betűiből rakhatjuk össze  
(például Winter Coat -> Tonic Water). A feladat megoldá-  
sát a tárgy megtalálása jelenti. Ha bármelyik feladat meg-  
oldásában elakadunk, a géptől segítséget kérhetünk. Ez  
azonban sokba kerül, hiszen minden lépéssel gyengül a  
kapcsolat Carl és Robin között.  
Minden megoldott rejtély egy újabb részlelet fed fel a  
Harleyban lejátszódott misztikus történetből, s így jutunk  
egyre közelebb a megoldáshoz. A játék legvégén egy két-

A favágó út sőt  
kér

New York állam északi részén a Hudson folyó partján áll a Harley, ez az apró városka, ahol néhány bizonyos dolgok  
történnek. Ezen a csendes helyen építette fel ingatlanokad-  
mát a híres, hírhedt föltaláló Harry Stauff, és mindenféle  
szítt játékok hosszú éveken keresztül szórakoztatták a játé-

gyereket. Bár esteledett, Carl Stauff  
mesterműve és már szimpla Stauff  
maradt.

A története 1992-ben kezdte  
a The 11<sup>th</sup> Hour fejlesztését.

CD-1 betöltő 64 perces  
videonyeg rögzí-  
tése 1 évig tartott. A  
képeket üres háttér  
előtt vették fel, s a  
háttérképet a szö-  
vék beáradása  
szól, az animáció  
két utólag rajzolták a Minro (örökös, hogy  
a CD-kon külön képsorozatot is találunk a  
program készítőinek jelentősebb írásai-

Egy táblajáték,  
méhekkal a főszé-  
ropban

## A tökéletesen élethű hatáshoz már csak néhány kanca vér hiányzik.

ter. A sikárnak azonban véget vett egy halálos vírus, mely  
kizárólag gyerekeket fertőzött meg, s Stauff örökre bezárta  
fantasztikus játékvilágát. Ezután évekig senki nem hallott a  
feltalálóról, mikor egy este hat eltűnt látogató után a hete-  
dik vendég a ház felkeresése után visszatért.

Most 1995-öt írunk. Carl Downing Jr. a Megoldatlan esz-  
tek című TV sorozat riporter a híradóból értesül róla,  
hogy producere és kedvese Robin Morales eltűnt. Robin  
éppen a Harley városában a közelmúltban

történet felderítésén gyí-  
kosságot és eltűnt szemé-  
lyek után nyomozott. Pár  
pillanat múlva megszólal  
a csengő, de mire kiker-  
csak az előbogi autó pa-  
rát látja. A küszöbön egy  
csomag fokszik, melyet  
Harleyban adtak postára,  
a feladót azonban nem  
tüntették fel rajta. A berna-  
papír egy notebookot rejt,  
melynek képernyőjéről  
Robin meggyötört arc  
nőz rá, s segítségért kö-

ny. A három órás munka pedig egy fantasztikus interaktív  
művet eredményezett, melyben a történet folyását minden  
lépésünkkel, döntésünkkel módosíthatjuk.

A helyszín teljesen meggyezik az előbb megismerttel,  
Stauff háza és azok során az az elméleti szöveg csap-  
na meg. A realitással házzuk már csak poros képe maradt.  
A háttérrel hullik a vakolat, a bútorok felborítva, összetör-  
ve és mindenütt borús sötétség.  
Még sötétebb, hogy van nálunk

Ezt vajon kinak  
szánta Stauff?



egy személpont, melynek fényképe  
ismerős, de mégis ismeretlenül hat.  
Feladatunk tudásképpen a hirtelen vendég küldetésére  
megtalálni Stauff a ház minden rejt-  
veit, majd rajta a háza minden szobáján  
találunk. Eközben fel kell fedeznünk  
eldugott tárgyakat, s a helységeket összekötő titkos foly-  
sókát. A megoldandó feladatok  
tesztik próbára, s mint azt már megszokhattuk, a játékok  
szabályaira is nekünk kell rájárnunk. A játék kezdetén csak

személyes stratégiai játékban kell összemérnünk tudásu-  
kat Stauffal, s ha legyőzzük, végre az egész cselekmény  
végig nézhetjük végig.

A játék kivitelezésére egyszerűen és magától értet-  
ően. Egy főkéletes géppel (Pentium, 16MB RAM, 2 MB video-  
RAM) az egész műsort teljes képernyőre lehet nézni, s  
megfigyelve nézhetjük végig. A konfigurációval a fantasztikus,  
melynek néhány ezer színnel vagy  
hár grafikával. S hogy mindez tökéletesen meg-  
szervezve, arról gondoskodik a 8 órákig tartó Stauff meg-  
jegyzései és a háttérzongató zajok melyek 16 óráig szíve-  
hangként dühögnek be a szobát. Maga a történet, a Stauff vilá-  
lát körülvevő rejtély mazzikjának összehasonlítása  
cselö. Az ehhez elvezető feladatok azonban már nem mind  
tetszettek. A szárazvonalakat csak főkéletes angol tudással  
lehet segítség nélkül megoldani, a logikai feladatok között  
pedig vannak primitívek és szinte megoldhatatlanok is.  
Összességében azonban zseniális programmal van dolgunk,  
amely meg sokunkat fog betekint romos álmaikkal gyötörni.

576 ÉRTÉKELO  
THE 11<sup>th</sup> HOUR  
K. ADJA  
VIRGIN

GYATIKA  
hang/zene  
kezelhetőség  
k. h. v. a  
PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZTHATÁS  
95%

C64 EMEZ KAZETTA  
AMIGA 500 1200 CD32  
PC: RAM: 640K MD: 4MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX2  
CD: 4 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



# Grand Prix Manager

**Itt még nem kell autót vezetni. De ne aggódj, hamarosan az is eljön.**

A Forma 1 a gazdagok sportja. Egy versenyautó 20 millió fontba kerül, a szponzorok pedig hajlandóak több, mint 1 millió fontot fizetni azért, hogy emblémájuk egy évig az autó oldalán virrison. Ezért persze megkövetelik, hogy a kiválasztott autó végig ott legyen a legjobbak között.

Szóval egy Forma 1-es csapat irányítása különösen kemény probléma. A sikerhez és a megfelelő bevételhez biztosítania kell a leggyorsabb gépet, a legjobb pilótát és egy kiváló szerezőgárdát. Emellett gondoskodnia kell az állandó műszaki fejlődésről, hiszen egy vadonatúj technika is teljesen elavulttá válhat a következő szezonra. Ez pedig felemészti az összes bevételt. Ez egy ördögi kör. Mindennek ellenére a dolog óriási üzlet, s emberek ezrei versengenek, hogy egyszer egy olyan pozícióba kerüljenek, ahova mi a MicroProse jóvoltából csöppentünk.

Feladatunk tehát egy Forma 1-es csapat menedzseri teendőinek ellátása. Néhány évet kapunk arra, hogy a bennünk rejlő tehetség napvilágra kerüljön, bár ha teljesen reménytelen a dolog, valószínűleg nem kell olyan sokáig kínlódnunk. Kezdjünk is bele, hiszen néhány versenytársunk már jókora előnnyel rajtol.

Ha egyenesen a közepébe vágunk (Quick Start), nem kell mindentől beállítással bajlódunk. A másik utat járva öt rövid távú szerződés (és a hozzájuk tartozó speciális problémák), illet-

ve egy 40 évre szóló megállapodás jelenti a legyőzendő akadályt.

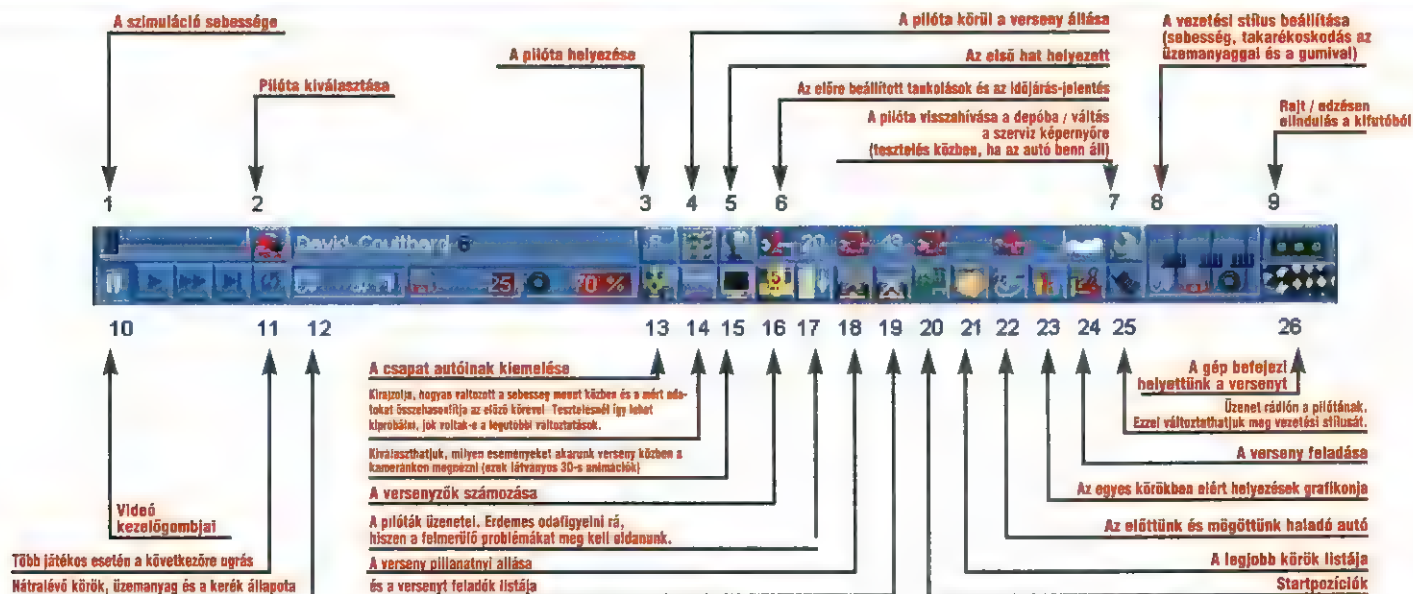
Miután mindent megadtunk, megjelenik a fő képernyő, ahova minden tevékenységünk után visszatérünk. Itt tíz ikon a tíz legfontosabb feladat elérését teszt még gyorsabbá. Fontos még az Options menü Customize pontja, ahol az összes résztvevő csapat adatait nézhetjük és módosíthatjuk kedvünk szerint.

Hogy a játék mennyire nehéz, azt az is bizonyítja, hogy első próbálkozásra leggyengébb szinten öt futam után csődbe mentem. Igaz egy versenyt 66 környi vezetés után műszaki hiba miatt fel kellett adnom, s így nem jelentkezett elég szponzor, a pénzt viszont minden boldogságra elköltöttem. A rövid játék azonban annyira felkeltette érdeklődésemet, hogy azóta minden szabadidőmben autókat tervezek, szerződéseket kötök és körözök a pályákon. A program ugyanis olyan tökéletesen lett megírva, hogy nem lehet félretenni. Még versenyek közben

sem dőlhetünk hátra, hiszen a helyezésekért vívott harcban a vezetői tudás mellett a csapatok taktikai húzásai (mikor cserél kereket, mennyit tankol) is döntőek lehetnek. A 40 éves formában pedig kiélethetünk egy egész birodalmat, saját fejlesztő bázissal és saját nevelésű pilótákkal. És akkor még nem is beszéltünk a mintegy órányi zenéről, a döbbenetes animációkról és a teljesen egyértelmű kezelésről. Szóval a játék csodálatos. Igaz, amikor a dobozon megláttam a MicroProse nevet, ezt el is vártam tőle.



Egy ilyen karoszfőrt óvókéig tart összehozni







Irodánkban a legtöbb időt a szabálykönyv (Rule Book) olvasgatásával kell töltönnünk. Az ebben leírtak határozzák meg a versenyeken induló autók minden apró részletét. A FIA elég gyakran, néha még két versenynap között is módosítja a szabályokat, így érdemes ide gyakran benézni. Ha ugyanis nem megengedett felszereléssel indulunk egy futamon, súlyos büntetésekkel kell számolnunk. A könyvben kereszt jelzi azokat a szabályokat, melyeket autónk megszeg (a szabálytalan részeket szerelés közben egy fekete zászló takarja el).

A Maliban a beérkezett leveleket olvashatjuk el. Mindenki, aki valamit akar, ide ír néhány sort. Ezek között fontosakat is találunk, például itt értesítenek, ha valamelyik szerződést meg kell hosszabbítanunk.

A Staff a csapat legfontosabb pozícióit betöltő embereket és a szerződésükből hátralévő időt mutatja meg.

A Car Internalsban a belső részek jelennek meg. Itt beállíthatjuk, hogy az első és hátsó fékek mennyire erősen fogjanak, hány sebesség legyen a kocsiban és ezek milyen arányban legyenek egymáshoz, mekkora legyen az üzemanyagtartály, valamint válogathatunk egy csomó alkatrész közül. Az alkatrészek mellett hőmérő a minőséget, az alatta lévő csík pedig az élettartamot jelzi. A Lookkal alacsonyabb szinten vagy a kémekeket megfizetve más csapatok beállításait leshetjük meg, a Plansszel pedig a beállításokat vihetjük át a többi kocsira vagy lemezre. A csapat kocsijai között a bal alsó sarokban lévő nyílal válthatunk. Az alkatrészeket érdemes minden verseny után ellenőrizni, hiszen egy előregedett csavar is elegendő a futam elvesztéséhez.

A Car Externalsban a karosszériát pofozhatjuk ki. A Centre of Gravityval az autó súlypontját tolhatjuk el. A súlypont helye gyorsulás, fékezés és kanyarodás közben érdekes, amikor az első és a hátsó kerekre nem egyforma terhelés esik. Az első és hátsó szárnyak segítségével azt szabályozzuk, mekkora erő nyomja a kocsit a talajra menet közben. A kis szög kisebb légellenállást jelent, de nagyobb sebességnél a kocsit nem nehezedik a talajra és így nem tud fékezni sem.

A Driver Aidsben különböző, a vezetőt se-

Ahhoz, hogy autónk jól menjen, néhány dologra, mint például üzemanyag, gumí, cserealkatrészek, folyamatosan szükségük lesz. Emellett jól jön egy masszív motor, megfelelő szervizel. Hogy ezeket biztosítsuk, a gyártó cégekkel kell szerződést kötnünk. Mind a négy helyen több szállító között választhatunk, s mindegyik különböző áron különböző minőségű terméket kínál.

gítő eszközöket szerelhetünk fel, a Facilities pontban a csapat bázisát bővíthetjük néhány létesítménnyel a tervező (CAD), mérnöki (CAM), gyártási (Carbon a karosszéria és Manufacturing a belső részekre) és tesztelési (Testing Rig és Wind Tunnel) munkák megkönnyítése érdekében. Ha ezek nincsenek, a munkák elvégzéséhez komoly pénzürt kell megfelelő berendezéseket bérelnünk.

A New Car Designban a következő évi modellt tervezethetjük meg. Itt igazából azt kell megadnunk, hogy tervezőink mennyi időt töltsenek a munkával.

Végül a Manufacturing pontban új belső és külső alkatrészeket gyárthatunk. A készített eszközök jobbák, mint a normál választékban megjelenő társaik, de csak a gyártás évében használhatóak, mert utána elavulnak.

Egy sikeres Forma 1-es csapatban a pilóták mögött több száz ember tökéletes munkájára van szükség. A tervezők, mérnökök, műszakiak és a reklámemberké élére 1-1 kiemelkedő képességű vezetőt alkalmazunk, s mögöttük egy hasonlóan erős csapatot kell állítanunk. A vezetőket fizetésükön túl prémiumokkal is jobb munkára ösztönözhetjük. A csapatba pedig érdemes inkább kevesebb profilt, mint sok mellébtöltőt felvennünk.

A csapathoz egyszerre három pilótát szerződteshetünk. Közülük kettő vesz részt a versenyeken, a harmadik pedig tanul és teszteli az új járgányokat. Róluk teljes eddigi pályafutásuk statisztikáin és jelenlegi szerződésük adatain túl személyiségük részletes jellemzését is megkapjuk (Ch - mennyire fogadja el verseny közben a csapat utasításait, Qu - sebesség, Re - mennyire megbízhatóan vezet, Co - milyen jól rajtol és követi az ideális pályát, St - fáradékonyság, In - intelligencia, Am - mennyire akar egy jobb csapathoz igazodni, Lu - balesetben mennyire szerencsés, Le - hogy tanítja a csapattársát, Ex - tapasztalat, Br - bátorság, Mo - morál). A Negotiate gombbal meghosszabbíthatjuk a jelenlegi szerződést vagy új pilótát kereshetünk.

**A Grand Prix 2 megjelenése előtt a lehető legjobb időzítéssel jött ki a GP Manager. Akik inkább versenyek mögött meghúzódó embertpróbáló szervező munkára kíváncsiak, azok számára gyöngyszem lesz a játék.**







A tervezők, mérnökök és műszerészek az új autó tervezése után fennmaradó idejüket új segéd-eszközök fejlesztésére fordítják. Itt ezt az időt oszthatjuk szét a kiválasztott területek között. Érdemes odafigyelni, hogy ezek közül melyek megengedettek a FIA szabályaiban. Ha a tervezők a találmány egy részével elkészültek, a mérnökök, és legvégül a műszerészek is elkezdhetik munkájukat.

Az **Acquire Technology** pontban a többi csapat technikai vívmányait kiemeltük ki. Ha az sikeres, két dolgot tehetünk: vagy megpróbáljuk megvásárolni a szükséges találmányt (ekkor ajánlatunkat visszautasíthatják) vagy a szenvedő fél tudta nélkül használjuk fel az ismereteket (ennek hátránya, hogy ha a másik csapatnál szigorodnak a biztonsági előírások, nem lesz utánpótlásunk, és egy FIA vizsgálat fényt deríthet a turpisságra).

Az autó, a csapat és a pilóták fejlesztésének legfontosabb része a tesztelés. Először egy pályát kell választanunk, majd a tesztelés célját. Itt hat dologból (az autó teljesítménye, a pilóta ügyessége, csapatmunka a depóban, a pálya megismerése, autó és vezető állóképessége, az autó újdonságainak kipróbálása) kettőt adhatunk meg.

A tesztpályán az irányítás teljesen megegyezik a versenyével. Ezek közül itt a legfontosabb a versenyző kiválasztása (sisak), elindítása (három zöld lámpa) és visszahívása a kifutóba (kulcs). A visszaérkező pilóták a garázsban néhány mondatban elmondják tapasztalataikat, amit érdemes figyelembe vennünk. Itt az egyes körök idejét figyelve kipróbálhatjuk a különböző beállításokat és megkereshetjük a legjobb változatot. A tesztelést a kockás zászlóval fejezhetjük be.

Egy verseny hét részből - két tesztelés két időmérő edzés, bemelegítés, felvonulás és maga a futam - áll. Ezek közül csak a verseny előtt pipákkal megjelölteken veszünk részt, a többi automatikusan lefut. Ezután meg kell adnunk, hogy mit viszünk magunkkal a versenyre. Főleg minden embert és minden alkatrészt fuvarozni, hiszen a szállítás sokba kerül és mindenkit használni sem tudunk.

A verseny közben legtöbb munkánk a depóban lesz. Az ide beérkező autót fel kell töltenünk üzemanyaggal. Töltéskor az látszik, hogy az üzemanyag hány körre lesz elegendő. Ez azonban csak becslést érték, s nagyon függ a versenyző vezetési stílusától. Kevés üzemanyaggal gyorsabb az autó, de gyakrabban kell tankolni.

Alatta a gumikészletek közül válogathatunk. Hat különböző típus van: Az A-D jelűeket versenyen használhatjuk (az A a legtartósabb a D pedig a leggyorsabb). A Qualifying általában időmérő edzéseken vehető be (nagyon gyors de csak 8-10 kör bír), a Wets pedig csak esős időben ér valamit. A felső csík az éppen fennlévő gumi állapotát mutatja. Minden ver-

A bankban a **Borrowra** kölcsönt vehetünk fel, a **Repay**vel pedig visszafizethetjük azt.

Ugyancsak itt biztosíthatjuk pilótáinkat (**Insurance**). Minden versenyzőnk kap egy alapbiztosítást, s ezen felül biztosíthatjuk őket sérülés és visszavonulás esetére. Ekkor a biztosító állja a kieső időszakra a versenyzők fizetését.

A **Security** gombot megnyomva szerződtehetünk egy céget, aki találmányainkra fog vigyázni. A folyamatos megállapodáshoz az X-et kell pipára változtatni.

senyre nyolc készletet gumit kapunk, s ezzel kell gazdálkodnunk.

Legalul beállíthatjuk, hogy melyik körökben térjen vissza automatikusan a kocsi a garázsba. Ilyenkor nem fordul elő, hogy véletlenül megfélekedzünk a tankolásra és pilótánk kénytelen lesz feladni a versenyt.

Végül jobboldalt a menet közben szerzett hibákat próbálhatjuk meg kijavítani néhány alkatrész cseréjével.



Eddig csak költöttük a pénzt. Most már itt az ideje, hogy keressünk is egy keveset, s erre a legjobb út a támogatók gyűjtése. Itt az első feladat a támogató cégek meggyőzése. Összuk el reklámbereink idejét a kiszemelt cégek között, majd várjunk egy kicsit. Ha valamelyik társaság érdeklődni kezd, ajánljunk fel neki egy reklámfelületet (**Offer Deal**), s ha szerencsénk van, jó sok pénzt szerzünk az üzletből.

A **Merchandise** képernyőn különböző reklámtárgyakat gyárthatunk. Köztük a baloldaliakból bevételre is számíthatunk, míg a jobboldaliak csak kiadások, melyek a szponzorok érdeklődését keltik fel.



A tervező elég jó, csapata azonban messze van a tökéletestől.



**576 ÉRTEKELO** KIJÁRA  
**GRAND PRIX MANAGER** MICROPORSE

grafika ☐ hang/zene ☐ kezelhetőség ☐ kihívás ☐

**ÖSSZEHATÁS** **93%**

C64: LEMEZ KAZETTA  
AMIGA: 500 1200 CD32  
PC: RAM 4MB HD: 5MB VIDEO: SVGA CPU: 486  
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



# LONE SOLDIER



Az az igazság, a PC-s Seal Team óta nem igen játszottam igazi vérbeli kommandós játékkal, így hát nagy érdeklődéssel fogtam neki a PlayStationre készült Lone Soldier-nek.

Először bevallom egy kicsit csalódott voltam, mivel az előzetes fotók alapján azt hittem, hogy a terepen bármerre kalandozhatunk, tehát bizonyos stratégiára is szükség lesz, ám ezzel szemben csak egy meghatározott útvonalon, meghatározott irányba haladhatunk, tehát tisztán akciójátékról van szó. Annak viszont egyáltalán nem rossz, sőt!

Az alapszituáció a következő: van egy csapat rosszarcú gazfickó, akik egy idegen faj megbízásából egy nukleáris rakétát zsákmányolnak. Egyetlen magányos harcos vállalkozik

szembeszállni velük, illetve a kisebb hadseregükkel, ezek lennének tehát mi, akár csak egy Rambo filmben.

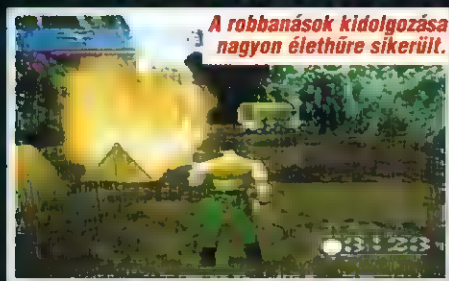
## EGY SZÁL TRINÓBAN EGY EGÉSZ HADSELEG ELLEN

A játék maga gyönyörű: a csodálatos texture mapped grafikával készült tájakon szintén vektoros ellenfelekkel, tankokkal gyűlik meg a hajjunk,

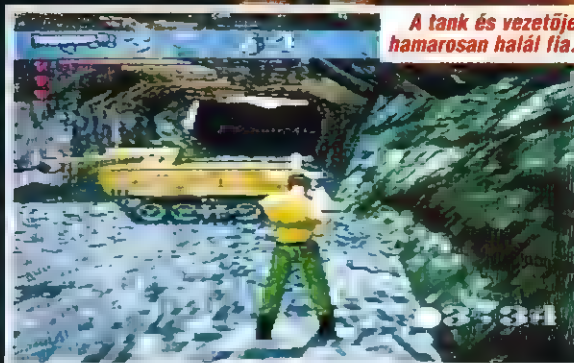
kat, vagy épp holtan terülnek el, s például az ellenséges tankoknál még arra is ügyeltek, hogy amint látótávolságba érünk, a pilótájuk bemáshozza a tankot, majd fordítja a toronyt. Ezen kívül a különböző effektusok közül nézünk meg például itt a felrobbanó járművekre, vagy a lángszórókra, amivel mellesleg minden éghetőt felgyújthatunk.

Összesen négy nagyobb pályát kell bejárnunk, mindegyik pálya négy kisebb szintre, illetve egy főellenségre tagolódik. A Földön egy dzsungelben kezdjük az útunkat, s a világűrben, egy bázison fejezzük be.

Tökéletes akciójátékról van tehát szó, azonban sajnos a pályák elég rövidek, így a játék legkönnyebb szinten már második nekifutásra simán végigjátszható. Igaz megfontolhatjuk a gép tanácsát, amit a játék végén olvashatunk: "Ezután próbáljuk meg csúskott szemmel."



A robbanások kidolgozása nagyon élethűre sikerült.



A tank és vezetője hamarosan halálra fű.

amik ennek ellenére igen részletesen vannak megtervezve, az animációjuk pedig egyszerűen tökéletes. A katonák valódi emberi mozdulatokkal hajigálják a gránát-

sodik nekifutásra simán végigjátszható. Igaz megfontolhatjuk a gép tanácsát, amit a játék végén olvashatunk: "Ezután próbáljuk meg csúskott szemmel."

# DOOM

Manapság már egy valamire való gép sem lehet meg Doom nélkül, így természetesen a PlayStation változat sem várta sokat magára.

Minden idők legjobb lövöldözés anyagát, gondolom, már nem kell senkinek sem bemutatnom, ám ha valaki mégis feltenné a kérdést, hogy mi is az a Doom, a rövid válasz nagyjából így hangzana: az eddigi legjobb 3D-s emberperspektívus játék, ahol idegen lényeket kell halomra gyilkolni. Az akció során fröcsög a vér, egy-egy felrobbant hordó hatására

még az ellenséges katonák belsősegeit is szemügyre vehetjük, egyszerűen a legjobb jelzővel egyetemben a legerőszakosabb titulust is kiérdemli. Most pedig térjünk rá a PS-X verzió sajátosságaira.

## ALL IN ONE

Nos, a lemezen minkét eddig megjelent részt megtalálhatjuk, tehát játszhatunk az Ultimate Doommal (ami ugyebár az első részt is magában foglalja), és külön a Doom II-vel is. A játékmenet persze 100%-ig megegyezik a PC-s verzióval, s - talán mondanom sem kell - a pályák is azonosak. Grafikaiag is ugyanazt az élményt nyújtja a játék, bár mintha kicsit több szint láthatnánk a képernyőn, s a fényeffektusok is szebbnek tűnnek, a 3D-s grafikát pedig tükörsimán és roppant gyorsan - még a PC-nél is sebesebben - mozgatja a gép. Az irányításról szintén csak jót



Vajonhogy ismerős az a kép?



Mintna valamelyest jóna szűk lenne a képernyő, mint PC-n.

lehet mondani, hiszen a PS-X frankó irányítóját mint ha pont ehhez a játékhoz találták volna ki. A zenére egyáltalán nem lehet panasz, lévén, hogy közvetlenül a CD-ről szól (a számok állati klasszak, érdemes őket akár külön is meghallgatni), a hangoktól viszont nem voltam elragadtatva. Túlságosan le-tisztultnak szólnak, a szörnyek hörgése, halálüvöltése már nem tűnik olyan vérsomjásnak.

Természetesen a PlayStation változatnál is van lehetőség két gép összekapcsolására - így például kívülről is megcsodálhatjuk a másik játékost, amint a szörnyeket, vagy épp személyünket próbálja kiirtani - összegezve tehát egy tökéletes, sőt nyugodtan mondhatjuk minőségileg még továbbfejlesztett konverzióval doomozhatunk, semmit - beleértve az ultra erőszakos jeleneteket - sem hagytak ki belőle. Talán még azt is megkockáztathatjuk, hogy eddig ez a legjobb verzió.



# SONY PS-X

SVGA felbontásról ne is álmodjunk. A grafika egyébként teljesen azonos a PC-n látottakkal, szemben a Saturn átirattal, a járművek texture borítása is megmaradt, igaz nem olyan színpompásak, mint PC-n voltak.



Emlékeztetőül, hogy miről is van szó: egy 21. századi versenybe szállhatnak be, ahol lebegő kocsiakkal száguldoznak, a szabályok pedig még a különböző fegyverek, fedélzeti géppuskák, rakéták használatát sem tiltják.

## SPECIALITÁSOK

képernyővel (Split Screen Single Race), végül játszhatunk kettőnél többen is a "Hot Seat" móddal, ahol a gép szabályos időközönként adja át a mezőnyt egy versenyzőjének az irányítását. A következő meglepetés a pályák összeszámlálásakor érhet minket, ugyanis ezúttal nem 6, hanem 9 pályán tehetjük próbára képességeinket.

Igaz ugyan, hogy a játékc PC-s verziója elsősorban a fantasztikus hálózati lehetőségek miatt vált kedveltté, ami ugyebár (jelenleg) PlayStationnél nem lehetséges, ám ezen kívül mint láthatjuk, amit csak lehetett, abból a verzióból is kihoztak.

Az emlékeim színyén  
szívesen emlékeznék vissza  
arra azokra az időkre, amikor



kol, majd miután betöltődött a játék, akkori szemmel csodálatos vektoros táj felett repkedhettünk. Nos, ez volt a múlt, most nézzük a jé-  
lent, azaz a játék második részét.

A rajzfilmszerű intro-t a kor követelményének megfelelően komputer-animációval cserülték fel, melyben egy már-már valóságosnak tűnő helikopter repked gyönyörűen kidolgozott tájak felett, magának a játéknak a texture mapped grafikája pedig annak idején még intronak is megállta volna a helyét. Mindemellett azt már talán felesleges is mondanom, hogy a monitorunk alatt immár nem egy Amiga, hanem egy PlayStation töltötet szorosan.

A programban szerencsére a gyengébb és a profibb játékosok egyaránt megtalálják a nekik való küldetéseket, maga a szimuláció pedig

talán a legkéleltesebb amit valaha konzolon láthattunk. A terep éke kárpótló tankok, helikopterek eszméletlenül részletesen vannak megtervezve. Minden négyzet centimétert befeleltve a saját helikopterünkkel - hihetetlenül valóságosán van megtervezve.

[illegible]

Minden hibája ellenére azonban a tette-  
nül megállapítható, eddig ez a legjobb  
és legszebb rajtszimuláció, ami világha-  
konzorra készült, az első, ami már végre  
kihagyja a 32-bites négyen rejtehető  
ségeket.





**hordókat, nyulakat, és egyebeket kerülg-**  
**nünk. A cél: minél több pénzt összegyűj-**  
**teni, s azon minél spícibb jár-**  
**gányt vásárolni. A pályák ráadásul**  
**nem akármilyen kidolgozásúak, a**  
**terepet az épületek és egyéb tereptárgyak**  
**mellett például ördögszekerek, egy-egy**  
**vasúti hídon átrohógó vonat, és hasonló**  
**dolgok színesítik, no persze eze-**  
**ket megfigyelni játék közben nincs**  
**naagyon időnk.**

**A Sony Interactive Studios legújabb játékában tehát 16 ilyen mindenre elszánt semmirekellő közé**

**A Sony Interactive Studios legújabb játékában tehát 16 ilyen mindenre elszánt semmirekellő közé állhatunk, választhatunk a biciklit, a gördeszka, a nem is tudom most minek nevezik magyarul, talán morbidul hangzik, de egy leginkább rokkantkocsizóhoz hasonló jármű, és a görkori közül.**

Öt jól

megtermett pályán tehetjük próbára járműveink végsebességét, miközben különböző kapukon kell keresztülmegyünk (a legfontosabbak a zöld színűek, ugyanis arra kapjuk a lövéteket), s

A pályák egyébként, főleg a San Francisco-i pálya, kísértetiesen a Road Rashre emlékeztetik az embert, de a játék alap- hangulata és célja is leginkább ahhoz áll közel. Mellesleg mintha az összes pályát már láttuk volna más-más játékok- ban, az azonban biztos, ha kölcsön is vettek néhány ötletet máshonnan, csak a jó dolgokkal tették, tehát aki ezt a stílust kedveli, az semmiképp sem fog csalódni a anyagban.



Hogy mik is azok az extrém játékok? Nos, például a blicikli, a gördeszka, vagy a görkori. S hogy mitől extrémek? Ha mondjuk az utcán hajszálynira tölünk egy bringás elhúzó 50-nel, csak egy száguldozó örültnék tartjuk. Ha azonban már 16 ilyen örült megy el mellettünk, azok már sportot üznek eből az örültségből. Ha pedig hozzátesszük, hogy még kapukat is kell ezeknek az

## Nagy a csődület a belváros főutcáján



# Goal/Storm

most egy dilemma előtt állhatnak. Alig  
hiszik ugyanis a magyarok körében FIFA-  
szintű pályázatot nyújtó egy másik szövetségnek  
lehetősége arra, hogy felkeljen az angolok  
ellen a Real Stom...

[illegible][illegible]

**Ez bizony tizenegyes.**



pedig, ha jól időztettünk az ellentél hasra vágó-  
dik s a labda nálunk marad, ha kevesebé jól idő-  
ztettünk az ellentél átugorja a lábunkat, ha pe-

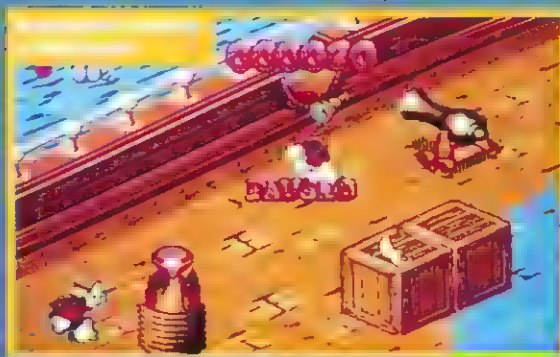
**A káprázatos kapura törésnek  
óól az eredménye.**



... az el, a bíró kártyát mondom egy  
sárgalappal szét hozzánk. Innan  
teljesen úgy érezhetjük, hogy  
valóban egy stadionban vagyunk,  
a játékosok még az örömeiket  
a valószínűleg nem is mozdulatok  
közébe keverik ki.

A hangok és a melókészítők igazán nem olyan jók, mint a FIFA-ban, s a kommentátor is ritkábban szólal meg, ám ezen kívül úgy érzem, mindenben azonos szinten áll, a hozzászólás is legfeljebb egy érme feldolgozó javasolni. Persze az se rossz, ha a kommentátor hangja nem is



[illegible][illegible][illegible]

Is már nyitva is a kijáró, még mindig foglalkoztak a munkával, vagy hol lehet még egy Spot mindig: vagy egy-egy másik Sportbar helyen lehet eljuttatni. Tipikus példák erre a csomag, ahol például mindig van egy-egy titkos bar, ahol találkozik, amikor pedig a szabad helyek a szabad helyek találkoznak. A profi és az amatőr között már az ottani Spot juttatásban is megkülönböztetik a két típus közötti különbséget: Sportbar például az egyik típust fogja, és a másik egy-egy mobiltelefonra. Az egyik Sportbar például a kalandját kalandját egyelőre csak a csomagban lehet megkapni, és ha megkapja a csomagot, akkor a csomagot a profi és az amatőr között megkülönböztetik.



## The SEGA logo is displayed in a large, stylized, blue-outlined font. The letters are bold and blocky, with a slight shadow effect. The background is a dark, textured blue with some lighter blue highlights, giving it a metallic or digital appearance.

Most pedig kiegészítjük néhány  
pépp. A pákok, az állatok és a  
nagy méretű állatokkal állatok  
szek bizonyos hátrékon belü  
mértékben, tehát korábban meg  
tértek. A földközeli állatoknak  
szintén tűzoltók, tehát ha tűzoltó  
szek szabvány és kockázat nélkül  
szempontban a tűzoltók károsítják  
a csillag pályán mindig figyeljük  
pályájukat mindig az a helyes irány  
a főbb pályákhoz: BAKYKUN  
r, PVSJ70V. Az utolsó kétél  
gyakorlat az állatok, de az a pályá  
szek így is gyakorlatok: a földközeli  
tűzoltók.





# DONALD in MAUI MALLARD



# SEGA

Persze a Vectorman dicsfényében a legújabb Donald Kacsás játék sikerre valószínűleg egy kicsit halványabb. Ettől függetlenül azonban egy újabb gyönyörű platformjátékról kell beszélnünk, amire mi sem jobb garancia, mint a Disney Interactive emblémája.

Donald ezúttal Maui Mallard, a detektív szerepét játssza, akinek a 35-ös számú ügyét ismerhetjük meg. Maui egy kis sziget lakó keresik fel, s jó fizetséget ígérnek, ha kiderül, ki lopta el a sötétség kapujának az őreinek, Shabuhm Shabuhmnak a szobrát a Mojo kastélyból. A lakókat azért izgatja az ügy, mivel egy legenda szerint ha eltűnik a szobor, a szigetet csak egy idegen mentheti meg a pusztulástól...

Maui tehát a tett színhelyére siet, ahol azonban csupán bogarakat, szellemeket és egy Inast talál. Hősiünk ezután a dzsungelben folytatja az útját, majd összesen 9 szintet kell bejárnia, hogy végül eljusson a tolvajhoz, a gonosz Boszorkány Doktorhoz. A rosszliuk irtásán kívül persze mint minden valamire való hős, kalandjai során Maui is megismerkedik egy bájos hölgyeménnyel, Hernae-vel, Shabuhm Shabuhm templomának papnőjével.

## NÉHÁNY SZÓ A JÁTÉKRÓL

A kastélyban még csak egy bogarral működő Westchester fegyver áll a rendelkezésünkre, ám később a Ying-Yang érméket begyűjt-



A kastély orgonájában szellemek tanyáznak.

ve, s az "A"-t folyamatosan nyomva át tudunk alakulni ninjává. Ilyenkor Maui a botját nem csupán verekedésre tudja használni, hanem a kam-pókba beakasztva át tud lendülni vele, illetve a függőleges folyosókon a falnak ékelve felfele tud ugrálni.

A grafika gyönyörű, bár ezt egy Disney játéknál azt hiszem felesleges is mondani, s mivel minden pályán találhatunk használható tárgyakat is, mint például kapcsolókat vagy robotokat, a játék egyáltalán nem mondható egyhangúnak. Ezen kívül persze a pályákon minden megtalálható ami egy ilyen játéktól elvárható: főellenségek, titkos folyosók, különböző bónuszok; a stílus rajongói tehát feltétlenül elégedettek lesznek vele.



Nos, itt kéne először elővenni a ninja tudásunkat.

Az utóbbi idők szegényes Megadrive kínálatából már-már azt hihettük, hogy a SEGA a Super 32X mellett végképp elfelejtette a 16 bites gépet, ám szeren-

desen a Sega Saturnra is kiadta a Vectormant, s elindítjuk a játékot, valami fantasztikus látvány fogad minket. A játék grafikája valóban lenyűgöző, a színek élénk, a mozgások gyorsak, a hangok is nagyon jók.

környezetszenyezés miatt a játékban a természetet elhagyni a Földet. Csúszkák, pontosabban orbotokat hagynak hátra, melyek a Föld megtisztítására vannak beprogramozva. A munka haladt is a rendes kerékvágásban, az emberiség már készül is a visszaköltözésre, csak valami hirtelen folytán Rasterhez, az az egész munkát irányító orbozhoz véletlenül egy visszamaradt nukleáris

robbantás miatt a Földet elhagyni a Földet. Csúszkák, pontosabban orbotokat hagynak hátra, melyek a Föld megtisztítására vannak beprogramozva. A munka haladt is a rendes kerékvágásban, az emberiség már készül is a visszaköltözésre, csak valami hirtelen folytán Rasterhez, az az egész munkát irányító orbozhoz véletlenül egy visszamaradt nukleáris

# VECTORMAN

a Megadrive-val is 256 szint kirakni. Az út mentén a szél gyönyörűen animált zászlókat lobogtat, s például még olyan effektusokra is ügyeltek, mint hogy a nap a "kamerába" süt. A játékban minden figurának - beleértve Vectormanünket is - a végtagjai a testétől külön mozognak (mint a Rayman-ban PS-X-en), így a mozdulatok maximálisan láthatóak.

## A KÜLDETÉS

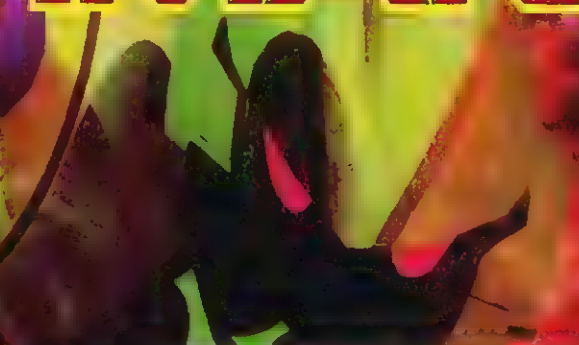
A jövőben, 2049-ben járunk, az elhatalmasodott



Íme az első pálya főellensége - bele se fért a képbe.

bombát csatlakoztatnak, mire az hirtelen az immár ellenséges Warheaddévá válik, s átprogramozza az orbotokat, hogy takarítás helyett minél több fegyvert gyártsanak, amivel persze a hazatérő embereket akarja kellemes fogadtatásban részesíteni. Csúszkák, pontosabban orbotokat hagynak hátra, melyek a Föld megtisztítására vannak beprogramozva. A munka haladt is a rendes kerékvágásban, az emberiség már készül is a visszaköltözésre, csak valami hirtelen folytán Rasterhez, az az egész munkát irányító orbozhoz véletlenül egy visszamaradt nukleáris

Küldetésünk során még a Sonichal is találkozunk, aki a pályákon kell átvágni a szöveget a TV képernyőn, amelyeken keresztül Warhead



A Marge orbotok látszólag sérthetetlenek, ám próbálkozzunk a csápjuknál.





A Marvel Comics figurái már régóta közkedvelt hősei a különböző videojátékoknak, ezúttal a Megadrive-unk segítségével Punisher bőrébe bújhatunk bele.

Punisher magyarul annyit tesz: Büntető. Hősünket persze nem mindig hívták így. Frank Castle, a néhai tengerészgyalogos tiszt csak azóta vette fel ezt a művésznevet, amióta családja véletlenül szemtanúja volt egy gengszterháborúnak, s a gazfikók végeztek velük is. Attól a naptól fogva Frank Castle-t immár csak egyetlen dolog vezérli: üldözni a bűnt. Jelszava: "Ha bűnös vagy, halott vagy."

### EGY ÚJABB KLÓN A TÖBBI KÖZÉ

Ebből a kis történetből valószínűleg már mindenki kikövetkeztette, hogy a játék nem igen fogja igénybe venni az agytekervényeinket, pusztán a Double Dragon hagyományait követő bunyós anyagról van szó. Járunk

kell tehát az utcákat, s irtanunk a különböző bandákat, gengsztereket. Ahogy már megszokhattuk, bunyó közben ellenfeleink sokszor elejtenek különféle eszközöket, mint például egy kést vagy egy baseballütőt, ezeket felvéve persze hathatósabban csépelhetjük őket. Néhány helyen még pisztolyokat, illetve géppisztolyokat is találhatunk, s a kisebb tereptárgyakat - mint például a hordókat - hajigálva is eredményesen küzdhetünk. Ezek ráadásul sokszor különféle bónuszokat is magukban rejtnek, tehát érdemes vandáلكodni.

A 16 megás kártyában min-

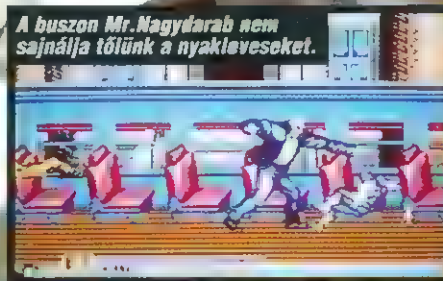
# SEGA

## Punisher



A pisztollyal egy kicsit felpörgethetjük az eseményeket.

den biztonnyal a legtöbb helyet a grafika foglalja el, szép hátterekből tehát nincs hiány, ennek ellenére azonban mégis azt kell mondanom, hogy a játék sajnos nem túl hosszú időre nyújt kikapcsolódást. Igaz ugyan, hogy a leggyengébb fokozatban fogtam neki, de úgy érzem akkor se lett volna szabad rögtön elsőre végigjátszanom, ami ráadásul maximum 30 percet vett igénybe.



A buszon Mr. Nagydarab nem sajnálja tőlünk a nyakleveseket.

bozara pillantva bizonyára mindenki rögtön egy Ecco féle játékra gondol, pedig a játék egy egészen más világban

képviselet: egy tenger alatti háborús, lövöldözős anyagot.

Az alapszituáció kísértetiesen emlékeztet a PC-s Subwar 2050-re, vagyis a jövőben járunk, amikor is a még egyelőre szinte feltérképezetlen tengeralfatti területeken multinacionális vállalatok próbálják a természeti és egyéb kincseket kiaknázni. A UEO (Egyesült Nemzetek Tengeralfatti Egyesülete) szervezetet azért hozták létre, hogy képviselje a mélyben, ugyanis elszaporodtak a kalóztámadások, a bányákban gyakoriak a szabotázsakciók, az embereiket egyre kevesebbet ér. A kedves játékos tehát a szervezet legmodernebb tengeralfattjáróján foglalhatja el a kapitányi széket.

## Sea Quest

A Sea Truck leginkább csak valamilyen teher felvételére használható.



vezetett repülőből a plutónium klomóló, megrongálódott csövek megjavítása, vízalatti városok biztonsági rendszerének helyreállítása, stb...

Ezeket a feladatokat a kisebb hajóknak kibocsátásával tudjuk elvégezni, mindegyik hajónk más-más feladatot tud végrehajtani. A hajók között egyébként van egy idomított delfin is, vele például kapcsolókat lehet működtetni. Egy jótanács: a kisebb hajókkal vigyázzunk, mivel csak egy van mindegyikből (igaz később vásárolhatunk), vagyis ha rosszul áll a szénánk, mindig siessünk vissza a tengeralfattjáróra javíttatni.

Az tehát már a rövid ismertetőből is látszik, hogy nem egy egyszerű lövöldözős anyaggal van dolgunk, a játék elég komplex, s ráadásul grafikailag sem mondható gyengének.



A csodálatos tengeralfattjárónk persze vonzza a kalózókat.

# SEGA

### A TEENDŐK

Amikorunk persze először csak homleget látnak a gyakori feladatok, ám később egy nagyon gunosz, az UEO ellen hesszúra szomjazó kalózzal gyűlnek meg a bajunk.

A játék lényege tulajdonképp egyszerű: tengeralfattjárókkal a tenger fenekén kell járőröznünk, intanunk a kalóznakat, s bizonyos helyeken (ahol szövegelni kezd a gép) végre kell haltnunk bizonyos feladatokat. Ennek a feladatok a legkülönbözőbb dolgok lehetnek, például arany kiasása,



# MECHWARRIOR 3050

A 3050-es évben járunk. A galaxist egy pusztító háború sújtja, a különböző érdekcsoportok és klánok között a harc a 31. század legveszedelmesebb fegyvereivel, a 75 tonnás BattleMech monstroomokkal folyik. Az olyan harcosok, mint mi, azaz a MechWarriorok feladata, hogy elvezessék ezeket a MadCat névre keresztelt gépezeteket, s elszánt akcióba induljanak az ellenséges létesítmények ellen.

A MechWarrior tehát immár a SNES-esek számára is elérhető. S hogy milyen lett? Nos grafikailag tökéletes, a klassz háttérgrafikán valóban egy jól megteremtett, és gyönyörűen animált lépegetőt irányíthatunk. Amint teszünk néhány lépést, minden bizonnyal lefityed a mosoly a szánról, ugyan-

is ha nem figyelünk, az első ellenséges kis robot azonnal romhalmazzá lövi a gépiünket. A játék iszonyú nehéz, amire az irányítást megszokjuk, a meghalás képernyőjét már fejből le tudnánk rajzolni. Igaz, aki a kemény kihívásokat kedveli, az bizonyára élvezni fogja.

Az akció menete tulajdonképpen nem bonyolult, ha nem is figyelünk oda egy-egy üzenetre, a térképre váltva mindig láthatjuk, hogy mi az aktuális célpont. Nem akármilyen fegyverzerenál áll rendelkezésünkre, s a terepen ráadásul minden porig lehet rombolni, amit csak látunk, tehát destruktív hajlamainkat alaposan kiélhetjük. Ugyanakkor roppant idegesítő, hogy míg a drótkerítéseket minden nehézség nélkül széttephetjük, addig az azokat tartó karókat képtelen a gépünk eltüntetni, s így például menekülés közben könnyen beszorulhatunk.

A játék talán leginkább 2 játékos módban élvezhető, így ugyanis az egyik játékos a robot lábait irányít-

**Sajnos az ellenséges robotokat is kemény fából az acélból faragták.**



ja, a másik pedig a törzset, azaz a célzást. Az anyag tehát nem kezdőknek való. Ha legalább örök munióval rendelkeznének... Nos, próbáljuk a következő kódot passwordnek beírni: M1R0G3. Na, így már mindjárt más.



A grafika egy kissé Jungle Strike beütésű.

Nagy érdeklődéssel indítottam el a Big Sky Trooper című játékot, lévén, hogy egy LucasArts kalandról van szó. A játékmenetet leginkább a Young Merlinhez lehet hasonlítani, a lényeg tehát itt is, hogy bejárjuk a pályákat, összegyűjtjük a tárgyakat, s a megfelelő helyen használjuk őket. A játék tehát nem túl bonyolult, inkább a fiatalabb korosztályt kívánják vele megcélozni, csupán a labirintusok okoznak nehézséget.

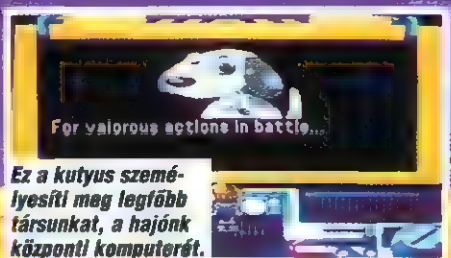
Egy teljesen hétköznapi srácot alakítunk, akit besoroznak a Csillagközi Reklámcsapatokba, hogy megvédjék a Big Sky Galaxist az ellenséges inváziót indító nyúlaktól, csőrös-mászó lényektől, akik egy másik dimenzióból érkeztek. A ragacsek immár elfoglaltak a valóságunkat, azaz a világegyetmünket összetartó gépekhez, s minden igyekezetükkel a megsemmisítésnek fíradeznak. Ha tehát nem sikerül megsemmisítenünk őket és megjavítanunk a gépeket, az betöltetlen következményekkel járhat...

A játékban a legfőbb törzsek és partoruk az űrhajószámítógépe, FIBO, aki egy kutya képmében jelenik meg, valamint egy másik titkosügynök, azaz ügynök. A komputerünket a játék során hátról támadhatják (Tallie FIBO), tehát akik értek az angol nyelvet, azoknak az egész kaland gyorsabbá lesz. Nos, akik viszont nem, azoknak sem kell féltékenykedniük, a játékmenetben ugyanis nincs sok változás, mindig még kell bevenni az űrhajószámítógépe a Misszion Ördögben (MBO) jelentő lehet, s az űrhajószámítógépe a hátról támadhat egy csomaggal.

Az egyetlen gond talán csak az utazással lesz, kezdetben ugyanis csak pár helyigérré repülhetünk (a Skyway Mapot). Nagy továbbá az, hogy a kettő közötti közvetítő állomások az űrhajószámítógépek (a Viewportnál az "A" gombbal), s így kell kiépíteniük egy-egy utazást. Ehhez viszont előbb az adott helyigérré meg kell tisztítani a Slagoktól. Az állomásokat természetesen fel is lehet csúszni, tehát ha állomások, legyenek így.

A planetára jár utazásunk, azaz utazásunk mindenféle károsan járhatunk, s nem csak Slagokkal, hanem különféle embereket is találunk, akik pedig feladatokat bízhatnak bennünk.

A játékban a legfőbb törzsek és partoruk az űrhajószámítógépe, FIBO, aki egy kutya képmében jelenik meg, valamint egy másik titkosügynök, azaz ügynök. A komputerünket a játék során hátról támadhatják (Tallie FIBO), tehát akik értek az angol nyelvet, azoknak az egész kaland gyorsabbá lesz. Nos, akik viszont nem, azoknak sem kell féltékenykedniük, a játékmenetben ugyanis nincs sok változás, mindig még kell bevenni az űrhajószámítógépe a Misszion Ördögben (MBO) jelentő lehet, s az űrhajószámítógépe a hátról támadhat egy csomaggal.



Ez a kutya személyesíti mag legfőbb társunkat, a hajónk központi komputerét.

# BIG SKY TROOPER



A csinos titkosügynököt valahogy ki kéne szabadítani.







Persze más miatt is jó az újság. Egyrészt esztétikus a kidolgozása, vonzóak a színei. Másrészt megéri az árát, mert tartalmas és a lapjai sem

**“Üdv kedves Zolee! Akár hiszed, akár nem, egy nőnemű lénnel**



klotyipapírból vannak. Ja és azt is megtudom belőle, hogy melyik játék pittyegése fog hamarosan az örületbe kergetni. Hát igen. Gép elé csak akkor ülök, ha Zoli (ti. a tesóm) enged, illetve ha ki akarom élni. Iró!

akarjátok, hogy így, Quasimodo-ként emlékezzen Rátok az utókor?! Rendben, leszálok Rólad, nem rabolom a drága idődet. Az kellene csak, hogy belelendüljék! Hat oldalig meg sem állnék. Aláírás: Bukta Beáta, Eger"

**Minő Guminő!** Beus, drága szívem! Te vagy az én emberem! Hat oldalnyi alapanyag, ez kell nekem. Havonta értetted, vagy éves szinten? Bár teljesen mindegy, egy NŐnek ne nézd a fogát. Küldj az író ambícióid papíra vetett megtestesüléseiből is; csipem a stílusod. Hadd találjam ki, mi leszel ha nagy leszel: bölcsész. Vagy újságíró. Vagy koordinátageometrikus. Avagy süti. Ez utóbbi dedós poénért bocs.

### ÉHESGOSTRIKE

"Szasz Zolee! Mi az ábra fiúk? Tök ász a lapotok. De ezt már mindenki megírta nektek. Ti olyanok vagytok, mint Erika Eleniak a Bévácsból. Szépek, színesek és (pozitívumokkal) teltek. Ha volna mellettük gödör, belétek esnék. Már régóta érzem, de nem tudom szavakba önteni, ha csak rágondolok, összeszűkül a gyomrom, a beleim görcsbe rándulnak és egy furcsa érzés önt el. Ha bátoritanul is, de azért leírom: ÉHES vagyok, de qvára. Mert reggel nem eszem, mert rátok gondolok, délben nem

eszem, mert rátok gondolok, éjjel meg nem alszom, mert éhes vagyok. Aláírás: Zso<sup>2</sup> ...Ismerős a név? Igen, én vagyok az, a BKV-terror szerves résztvevője, de pszt!"

A minap én is BMW-vel utaztam (busz, metrő, willamos) és láttam, amint jópár aktivista havarod áldozatul esett a zzel-lenőrök kegyetlenkedésének. Személy szerint maximálisan egyetértetek szeparatista törekvéseitekkel, de véleményem szerint a mozgalom eszközei közül az éhségstrájkot törölni kellene. Tartsatok ki és dolgos népünk győzni fog!

### ÜZENŐFÜZET

**Hedzsafa Lacikának Budapestre** azt üzenem, hogy ellentétben a tanárokkal, mi nem tervezzük sztrájkbizottság felállítását és a munkabeszüntetést.

**Vas Gábornak Fótra** azt üzenem, hogy nem volt hiábavaló a hétvégi képregényrajzolásod - főleg az "Ez itt Áprili Zoltán, átlagos magyar férfi ... Kérjük, hogy zsír helyett használjon motorolajat!" alcimű reklámsorozatod tetszett. Bár csecsemő koromban még nem hordtam ókulárét.

A budapesti Ujfalusey Zsolt-nak köszönöm a cseppfolyóssá égetett HD-s lemezt. Megpróbálkoztam adatmentéssel, de a meghajtóm nyílása és a lemez girbegurba alakja nem volt kompatibilis egymással. Most hogy bent vagy a Csevegőben, nehogy megmondj a Bill Gatesnek, és a Dallast is hadd nézzem, jóóóó?

**Deák Gergely** üzeni, hogy a Dezső Esztergomból üdvözlí Gyulát. Én is.

**Farkas Sanoinak Jáczapátiba** azt üzenem, hogy beszélje rá a haverjait (Bolyát, Takit, Kiszabit és Viktort), hogy fizessenek ők is elő a lapra és akkor nem lesz saláta a saját példányából mire hozzákezdene az olvasáshoz.

A fővárosi Szalóki Bálintnak, aki mellesleg megszállott posztergyűjtő, azt ízenem, hogy NINCS TÖBB poszterünk, a Computer Karácsonyon úgy 5000 darabot kiosztottunk, ebből ő személy szerint legalább 120 darabot kapott. Ha jól emlékszem egy kapucnis srác voltál, aki még az installációs anyagokból is kunyizott, nemde?!

**Simon Gábornak Budapestről** köszönöm az "életjelet", öröm volt olvasni leveled (azt a röpke 6 oldalt). A kódokat továbbpasszoltam Vári Zénnek, a jobbakat hamarosan viszontláthatod a mellékletben. Stay Cool!

**DangbirDnek** csak annyit, hogy nyugi. Nem feledkeztem el rólad, csak olyan mennyiségű és tömörségű kulimászt hozol össze minden leveledben, hogy addig fektetnem kell a leveleid, amíg 3 oldalas nem lesz a Csevegő. A matematikai fejtegetéseid pedig már kezdenek a könyökvédőmon kiütközni.

**Magamnak** üzenem, hogy a BEAVIS... szövegrészben elvettem a sujkot. Imádom a női nemet, persze leginkább ha IGEN.

Zolee



ambícióimat. Ezért is érdekelnek inkább a leírásaitok, mint a játék maga. Én csak egy nő vagyok, kérem szépen. Pedig esküszöm, és ne röhögj ki, ötös voltam számítékből (anno).

Így nekem a leírások érdekebbek. Mert azért kell, hogy valami más is ragadjon rám a koszon kívül. Apropos leírások! No, és a szerzőik! Te, azok a fejek! Ilyet még az unokahúgom sem tud csinálni, pedig ő benne van a korban (még nincs négy éves). Írtó hatásuk van. Légyírtó. Berakhatnátok egy újabb stábfotót, mert a legutóbbiról lemaradtam, és azt csak nem



# INDY R A C



Az Indy 500 és az IndyCar Racing sikere azt hiszem örök emlékeztetővé tette számunkra a Papyrus nevét. Az igazi csúcspont azonban a cég történetében azt hiszem a Nascar jelentette. Most pedig, két évvel az IndyCar és egy évvel a Nascar után elkészült az IndyCar második része. A programot a nagy elődől összehasonlítva első pillantásra nehéz bármi különbséget felfedezni, hiszen nem változott az autófestő rész, ugyanolyanok a grafikai megoldások és az egész program kiköpött Nascar. Van azonban két lényeges különbség: az egyik, hogy nem húsz lók egyforma ovális pálya, hanem érdekes, változatos és látványos helyszínek között válogathatunk. A másik, hogy a Papyrus minden eddiginél tökéletesebbé tette a versenyautó finombeállításának lehetőségét.

## IRÁNYÍTÁS

Az autó irányítása normál vezetőknek egyszerű, aki azonban mindennel foglalkozni akar, az könnyen belebonyolódhat. A járművet a tűzgomb gyorsítja, a kar hátrahúzósa lassítja (ha álló helyben húzzuk, totáltni kezd).

A turbó feltöltőnek 9 fokozata van. Ez autónk lényegét növeli, s minél magasabb fokozatra kapcsolunk, annál nagyobb ez a nyereség. Igaz ilyenkor üzemanyag-fogyasztásunk megugrik és a túlzott terhelés a

A nagy felbontás minden igényt kielégít.



motornak sem tesz jót. A turbó fokozatai között az L és K gombokkal válthatunk.

Menet közben, ahogy fogy az üzemanyagunk, s egyre könnyebb lesz az autó, így változik folyamatosan a kocsikormányozhatósága. A speciálisan IndyCar versenyekre készített járművekben ennek kiküszöbölésére csúszásálló rudakat építettek az autó első és hátsó kerekai közé. Mindkét rudat a teljesen lágytól (Soft) a merevig (Stiff) állíthatjuk. Ha az autót nem reagál elég-

suk az első rudakat. Amikor pedig kipördül a kanyarban, csináljuk a fordítottját. A + (merevebb) és - (az első, a ] és [ pedig a hátsó rudat állítja. A jelenlegi beállítást a műszerfal jobb szélén az F (első) és R (hátsó) melletti csíkok hossza jelzi.

Az utolsó menet közben állítható dolog a fékek egyensúlya. Normál esetben amikor megnyomjuk a féket, mind a négy kereken egyforma erővel fog. Ha ennél erősebb hatást akarunk elérni, az első kerék fékezését kell erősíteni. Ezt az 'b' billentyűvel, míg ellenkezőjét a '-'-vel érhetjük el. A jelenlegi állást a műszerfal B melletti csíkjai jelzi.

Menet közben persze folyamatos összeköttetésben vagyunk a csapattal, s rengeteg információt kaphatunk, s küldhetünk a fedélzeti rádión (az F1-F9 gombok segítségével). Menet közben persze ezt a rengeteg gombot lehetetlen nyomogatni. Ezért cél-szerű a beállítások idejére megállítani a versenyt (P gomb).

F1 A legjobb és az utolsó kör ideje.

F2 A verseny állása.

F3 Megadhatjuk, hogy a következő tankoláskor mennyi üzemanyagot akarunk felvenni (< és >).

F4 Négy kerekünk külső, belső és középső hőmérsékletét kapjuk. Ezzel ellenőrizhetjük a kéréknyomást és a megfelelő gumitípust. Ha egy pálya nagyon körbe megy, az is elképzelhető, hogy baloldatra más típusú

Kis felbontásnál elég szögletesek a vonalak.



10584 rpm

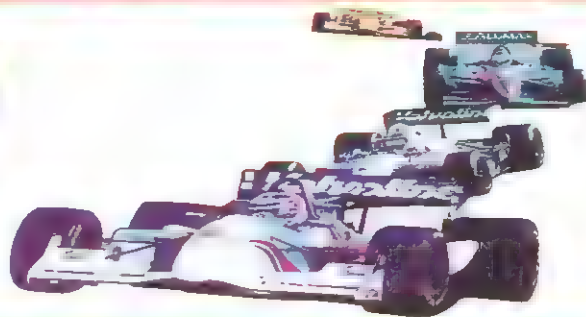
106 mph

3rd gear



# CAR II

## I N G



gumit kell feltenni, mint a jobboldalra (hisz a kanyar belső oldalán kisebb az igénybevétel).

**F5** Megüzenhetjük, hogy a depóba való betéréskor melyik kereket cseréljük ki és milyenre. A kerekek között a szóküz vált. A < > a keréknyomást változtatja, az Enter a cserét kapcsolja ki-be, a ? pedig a keréktípusok között választ.

**F7** Az első és hátsó szárny szögét adhatjuk meg (a változtatást majd a műszereszek végzik el). A szóküzzel váltani lehet, a < > gombokkal pedig módosítani tudjuk az értékeket.

**F8** Körpályán hasznos lehet, ha a külső kerekek átmérője nagyobb a belsőnél (Stagger). Ilyenkor a két egy tengelyen lévő kerék körülbelül ugyanannyit fog forogni. Itt a < > a két átmérő közötti különbséget állítja be.

**F9** A következő beálláskor elvégzendő javítások listája.

**F10** Váltás a különböző nézetek között.

összes kerék minden része egyformán melegszik.

**Shock Absorbers:** Ez azt határozza meg, mennyire megy át a kocsi súlya a kerekekre. Minél keményebb a beállítás, annál nagyobb a kerék terhelése, s ezért jobban reagál az autó minden kormánymozdulatra.

**Wheel Lock:** Megadhatjuk, mennyire lehet az első kerekeket elfordítani. Nagy sebességű pályán ezt kicsire kell venni, hogy ne csalinkázzon az autó össze vissza. Lassú, kanyargós úton viszont jó, ha minél kisebb íven meg tudunk fordulni.

**Gear Ratios:** A hat sebesség áttételét változtathatjuk meg. Kis fogaskerekekkel nagy gyorsulást, de kisebb végsebességet érhetünk el.

A garázsban ugyanezeket a dolgokat állíthatjuk be, s emellett még néhány érdekes lehetőségünk van:

**Wheel Camber:** A kerekek talajjal bezárt szögét változtathatjuk meg. Erre akkor van szükség, ha a kerék külső vagy belső része jobban melegszik a másik oldalánál. Természetesen akkor megy legjobban az autó, ha az

Autóversenyek és szimulátorok ma már egyre többen vannak. Az egyik szebb, a másik gyorsabb, s majdnem mind tökéletes. Ezek közül kilógni nem nagyon lehet. A Papyrusnak mégis sikerült valami egyedülállót produkálni, s ezt a cég a tökéletes valóságúságra törekvésével érte el. Egy IndyCar autó irányításához már nem elegendő némi ügyesség, a rengeteg jellemző beállításához komoly fizikai ismeretekre is szükség van. Ha az ember nem foglalkozik ezekkel, bizony nehéz dolga lesz, hiszen a kocsi néha 60 Km/h-val cammogva sem tud egy kanyart bevenni, máskor meg úgy megpördül, mintha jégen csúszna. A

jó beállítás pedig rengeteg próbálkozást és így időt is igényel. A program azonban profi, s ezért megéri kinlódni vele. A vállalkozóknak mellesleg a fejlesztők egy 160 oldalas kézikönyvet is összehoztak segítség gyanánt.

Ami számomra a játékban furcsa volt, az az, hogy a grafika magától csak 320x200-as felbontásban indul el, ami egy minimum 486-os és 8 megát igénylő programtól enyhén szólva gyalázatos. Igaz néhány VESA driver előkotorászása, betöltése és a parancssorban a -H paraméter megadása után már gyönyörű rajzokra is képes, de ezt magától is megtehetné volna. A hanggal már kevesebb gond volt, a dübörgő motorhangok, zajok mind tökéletes élményt nyújtanak. Aki pedig még nem jutott el Ausztráliába, annak itt a soha vissza nem térő alkalom.



576 ÉRTEKELO

INDYCAR RACING II VIRGIN

STATIKA

KAR/ZEKE

KOZELTETES

KINEZAS

PITE

KORREKT

KEMENY

ÖSSZEHATÁS

85%

C64

AMEGA

PC

RAM: 384K HD: 12MB VIDEO: VGA/SVGA CPU: 486DX33

CD: 1 ZENE: SB S8PRO GUS ROLAND ADLIB





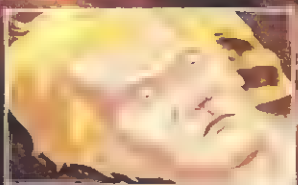
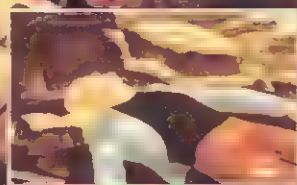












BRINK ÖRÜLETE

[illegible]

részt. A gép azonban Brink nagy hosszúságára csupán két kristályt állít elő, Low pedig úgy véli, ez mindkettő őt illeti, hiszen az összes többi még így is megmarad Brinknek. Brink szerint ezzel szeszegők lettünk, s mikor kivesszük a számunkra is szükséges részt, végleg felmegy benne a pumpa. Nekünk esik, ám amikor egy követ agyon akar minket ütni, megszédül, s a mélybe zuhan...

## A VISZONTAGSÁGOK VÉGE

Most már tényleg indítsuk be a gépet: helyezzük vissza a két kristályt, és a hiányzó részt a billentyűzetbe, majd szóljunk Maggie-nek, hogy indíthatja a gépet. Az indítás során azonban egy alkatrész beszorul, minek köszönhetően Maggie a gép áldozatává válik. A Feltaláló tehát igazat mondott: nagy árat fizetünk. Menjünk az immár kinyitlt "Szembhez", azaz a fényhidak találkozásához, ám hirtelen még egy utolsó "háború" kerül elő. Ettől viszont már könnyű megszabadulni: csupán a fényhidat kell előlé kikapcsolni. Végül tehát mégis

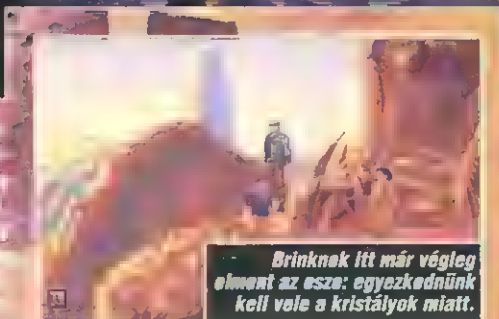


**Még egy utolsó házőrző  
a "Szem"-et védi.**

beléphetünk a "Szembe", ahol meg is találjuk a kaput a 6-os téridőbe. Innen csak a végkieléglet megtelítése van hátra, ami azonban legyen megelégedés, egyet azonban elérhetek: a látogat ellenére a történet persze amerikai módra teljes Mappy Eddel zárul.



**Brink keze beszorult, ezért egy  
kissé ideges. Vajon hogyan  
segíthetnénk?**



**Brinknek itt már végleg  
elment az esze: egyezkednünk  
kell vele a kristályok miatt.**

117  
 118  
 119  
 120  
 121  
 122  
 123  
 124  
 125  
 126  
 127  
 128  
 129  
 130  
 131  
 132  
 133  
 134  
 135  
 136  
 137  
 138  
 139  
 140  
 141  
 142  
 143  
 144  
 145  
 146  
 147  
 148  
 149  
 150  
 151  
 152  
 153  
 154  
 155  
 156  
 157  
 158  
 159  
 160  
 161  
 162  
 163  
 164  
 165  
 166  
 167  
 168  
 169  
 170  
 171  
 172  
 173  
 174  
 175  
 176  
 177  
 178  
 179  
 180  
 181  
 182  
 183  
 184  
 185  
 186  
 187  
 188  
 189  
 190  
 191  
 192  
 193  
 194  
 195  
 196  
 197  
 198  
 199  
 200  
 201  
 202  
 203  
 204  
 205  
 206  
 207  
 208  
 209  
 210  
 211  
 212  
 213  
 214  
 215  
 216  
 217  
 218  
 219  
 220  
 221  
 222  
 223  
 224  
 225  
 226  
 227  
 228  
 229  
 230  
 231  
 232  
 233  
 234  
 235  
 236  
 237  
 238  
 239  
 240  
 241  
 242  
 243  
 244  
 245  
 246  
 247  
 248  
 249  
 250  
 251  
 252  
 253  
 254  
 255  
 256  
 257  
 258  
 259  
 260  
 261  
 262  
 263  
 264  
 265  
 266  
 267  
 268  
 269  
 270  
 271  
 272  
 273  
 274  
 275  
 276  
 277  
 278  
 279  
 280  
 281  
 282  
 283  
 284  
 285  
 286  
 287  
 288  
 289  
 290  
 291  
 292  
 293  
 294  
 295  
 296  
 297  
 298  
 299  
 300  
 301  
 302  
 303  
 304  
 305  
 306  
 307  
 308  
 309  
 310  
 311  
 312  
 313  
 314  
 315  
 316  
 317  
 318  
 319  
 320  
 321  
 322  
 323  
 324  
 325  
 326  
 327  
 328  
 329  
 330  
 331  
 332  
 333  
 334  
 335  
 336  
 337  
 338  
 339  
 340  
 341  
 342  
 343  
 344  
 345  
 346  
 347  
 348  
 349  
 350  
 351  
 352  
 353  
 354  
 355  
 356  
 357  
 358  
 359  
 360  
 361  
 362  
 363  
 364  
 365  
 366  
 367  
 368  
 369  
 370  
 371  
 372  
 373  
 374  
 375  
 376  
 377  
 378  
 379  
 380  
 381  
 382  
 383  
 384  
 385  
 386  
 387  
 388  
 389  
 390  
 391  
 392  
 393  
 394  
 395  
 396  
 397  
 398  
 399  
 400  
 401  
 402  
 403  
 404  
 405  
 406  
 407  
 408  
 409  
 410  
 411  
 412  
 413  
 414  
 415  
 416  
 417  
 418  
 419  
 420  
 421  
 422  
 423  
 424  
 425  
 426  
 427  
 428  
 429  
 430  
 431  
 432  
 433  
 434  
 435  
 436  
 437  
 438  
 439  
 440  
 441  
 442  
 443  
 444  
 445  
 446  
 447  
 448  
 449  
 450  
 451  
 452  
 453  
 454  
 455  
 456  
 457  
 458  
 459  
 460  
 461  
 462  
 463  
 464  
 465  
 466  
 467  
 468  
 469  
 470  
 471  
 472  
 473  
 474  
 475  
 476  
 477  
 478  
 479  
 480  
 481  
 482  
 483  
 484  
 485  
 486  
 487  
 488  
 489  
 490  
 491  
 492  
 493  
 494  
 495  
 496  
 497  
 498  
 499  
 500  
 501  
 502  
 503  
 504  
 505  
 506  
 507  
 508  
 509  
 510  
 511  
 512  
 513  
 514  
 515  
 516  
 517  
 518  
 519  
 520  
 521  
 522  
 523  
 524  
 525  
 526  
 527  
 528  
 529  
 530  
 531  
 532  
 533  
 534  
 535  
 536  
 537  
 538  
 539  
 540  
 541  
 542  
 543  
 544  
 545  
 546  
 547  
 548  
 549  
 550  
 551  
 552  
 553  
 554  
 555  
 556  
 557  
 558  
 559  
 560  
 561  
 562  
 563  
 564  
 565  
 566  
 567  
 568  
 569  
 570  
 571  
 572  
 573  
 574  
 575  
 576  
 577  
 578  
 579  
 580  
 581  
 582  
 583  
 584  
 585  
 586  
 587  
 588  
 589  
 590  
 591  
 592  
 593  
 594  
 595  
 596  
 597  
 598  
 599  
 600  
 601  
 602  
 603  
 604  
 605  
 606  
 607  
 608  
 609  
 610  
 611  
 612  
 613  
 614  
 615  
 616  
 617  
 618  
 619  
 620  
 621  
 622  
 623  
 624  
 625  
 626  
 627  
 628

**Brinknek írt már végleg  
az esze: egyezkednünk  
vele a kristályok miatt.**

**576 Kétszoros ÉRTÉKELO**

**THE DIG** KIADJA **VIRGIN**

grafika																				
hang/zene																				
kezelhetőség																				
kihívás																				
	<b>PTE</b>					<b>KORREKT</b>					<b>KEMENY</b>									

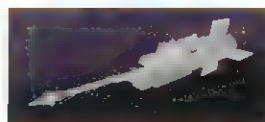
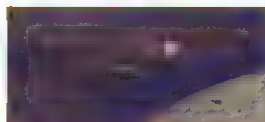
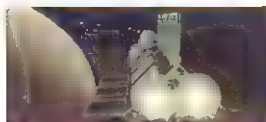
**ÖSSZEHATÁS**

# 97%

C64:	LEMEZ	KAZETTA	
AMIGA	500	1200	CD32
PC	RAM: KIMB HD: 1MB VIDEO: VGA CPU: 486DXT		
	CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB		

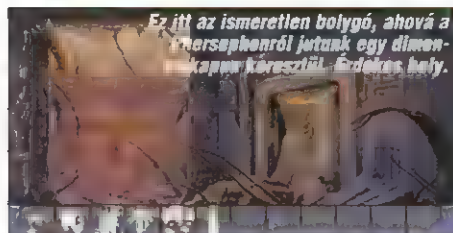


# MISSION CRITICAL



**Kellemes filmbejátszások tarkítják a játékot. Néha talán sok a duma, de az űrjelenetek kárpótólnak érte.**

## BALESET A PHERSEPHONE-NÁL



Ez itt az ismeretlen bolygó, ahová a Phersephone-ról jutunk egy dimenziókapu keresztül. Érdekos hely.



A reaktor, ahol versenyt futva az idővel harcolni kell a hűtőrendszerrel.

Csendesen úszott a méla, fekete űrben a USS Lexington és társahajója, a Jericho. A hajó valódi küldetéséről talán csak ketten tudtak - a kapitány és Tran. A Lexington éppen orbitális pályára készült állni a Phersephone körül, amikor a taktikai monitoron vészjelzések jelentek meg és ellenséges drónok bukkantak elő a bolygó másik oldaláról. Az Egyesült Nemzetek Dharma cirkálójára várta a Lexingtonot 12 továbbfejlesztett harci drónnal. A Lexington sorsa megpecsételődött... A csata néhány percig tartott, amíg a Dharma drónjai megsemmisítették a Lexingtonéit, s a két hajót harcképtelenné tették. A Lexington legénységét evakuálták, csak egyvalaki maradt az egyre forrósodó reaktorú és szétlyuggatott Lexington fedélzetén...

Természetesen a játékos. S itt kezdődnek a kalandok igazi Legend-stílusban. A grafika természetesen SVGA, telis-tele animált részekkel és filmbetétekkel. Egész jók lettek az űrjelenetek - ha a látvány nem is ér fel a Rebel 2-vel. A játék helyszínei közti mozgások mind-mind animáltak - így nem véletlen, hogy 3 CD-t töltött meg. A hangok és zenék profik, a zene tökéletesen illeszkedik a cselekményekhez. A kezelésre nem érdemes sok szót fecsecelni: a kép-

erő alós részén helyezkednek el tárgyaik, s ha valamire - akár a képernyőn, akár az inventoryban - kattintunk, megjelennek a hozzá kapcsolódó igék. A fenti sávban találunk minden lemezkezeléshez és beállításához szükséges opciót.

## TENNIVALÓK A LEXINGTONON

A játék hangulata végig elég nyomasztó - egyedül a végtelen űrben egy hatalmas, sérült űrhajó fedélzetén, mely bármelyik pillanatban felrobbanhat. Sehol senki, a kommunikációs vonalak halottak. Ami most következik azt tűzész leírásnak nevezi, de a fontosabb eseményeket igyekszem felsorolni. Két életbevágóan fontos feladatunk: helyreállítani a reaktor hűtőrendszerét és kijavítani a sérülést. Elsőként vegyük ki a helyi számítógép feletti tárolóból a javítókészletet, és hozzuk rendbe a 2-es szinten a sérült kabin falát. Ezután keres-



Egy kép szintén az ismeretlen bolygóról - a környék csúnya eseményekről árulkodik.

palackját (szétszerelés multitoolal). A lángvágóval juthatunk be a komputerterembe (nem árt használni a kódot, melyet egyik számítógépben találunk, vagy a medálról kikövetkeztetjük - 3.141), ahol le kell kapcsolni a rendszert, majd újra vissza. Miután működik a kommunikációs rendszer, a 2-es szinten lépünk be a COMM rendszerbe, és létesítsünk kapcsolatot műholdon keresztül a Jericho-val, s vezéreljük ide a landolót (kódszó a főkomputerben - jacobs ladder), majd lépünk kapcsolatba bázisunkkal (ld.:starchart), akik erősítésről biztosítanak. A landolót dokkolassuk, majd a parancsnoki hídon adjuk be magunknak a Hype-ot, vegyük fel a VR-maszkot, kapcsoljuk rá a

**Ötletekben gazdag, szépen kivitelezett, animációkkal tűzdelt - ámde kicsit nyomasztó kalanddal van dolgunk. Véges-végig egyedül, másokkal esetleg csak a monitorokon találkozunk. Mindennek ellenére odaragaszt a számítógép elé.**

drótot és csatlakozunk rá a taktikai konzolra. Itt meg kell vívni 8 gyakorló csatát és 2 éleset, majd jöhet a leszállás a Phersephone-ra. A bolygón nem lesz sok dolgunk: csak a lángvágót és a bombát majd a betöltött szondalövőt kell használni a bejutáshoz. Miután sikerül helyrehozni az időkaput, egy idegen világba jutunk - ami nem is olyan idegen az L.A.-s rendszámtábla megtalálása után... Még csak annyit, hogy a fekete toronyba a robotokat kövessük. Ezután még négy helyszín következik - mindegyiken csak egy-egy dolgot kell megoldanunk. Mindenesetre érdemes meghallgatni az elektromos lényekkel folytatott beszélgetést...

sük meg a Geiger-számlálót és az anyagvizsgálót a kutatólaborban (5-ös szint). A számlálóval ereszkedünk alá a reaktorban a kezelőig, ahová a sugárzás miatt nem megy a lift (csak ott menjünk le egy szintet, ahol a műszer nem jelez sugárzást). A reaktor hűtőrendszerének helyreállítása a Pipemania játékra emlékeztet: nyissuk ki az egyik csapot, lépünk be a terminálba, s a csövek helyes forgatásával juttassuk el a vizet a reaktorba, majd a heat ext.-be, s végül vissza a tankba. Ezen a helyszínen találjuk a lángvágót. Bejutva Poole szobájába (kód Falcon szobájában) vegyük fel, majd hasítsuk szét a multitoolal a hajómodellét. Benne érdekes iratokra, egy retina-dekódere, egy adó-vevőre és egy kulcsra lelünk. A dekóderrel nyissuk ki a széfet (2-es szint), s vegyük megunkhoz a Hype-ot és a VR-maszkot. A konferenciateremben nyissuk ki a kulccsal a bűrt, s az alatta lévő modellből szedjük ki a bombát és hatástalanítsuk. A VR vetítőből, miután elszáktottuk a drótját, vegyük ki a modult és a 2. szinten a raktárból is gyűjtsünk be a modulokból. A radartányért az űrben kell megjavítani az imént említett modulokkal - az űrhárhoz használjuk a lángvágó oxigén-



Lehetetlen kalandban már hallottam, node kritikusról?

576 ÉRTÉKELO

MISSION CRITICAL

KADJA VIRGIN

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kiválás

PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS

85%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 5MB VIDEO: VGA/SVGA CPU: 486/33 CD:3 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



Azt hiszem a szórakoztatóipar majd minden ága összefonódott egymással. Készült már filmből játék, játékból film, játékból könyv és könyvből játék. A Shannara az utolsó remek példa: Amerikában a bestsellerként emlegetett fantasy könyvsorozathoz készítették egy adventure/szerpjátékot, melyet - az igazat megvallva - kizárólag a kalandjátékok közé lehet sorolni. A könyvsorozatból a Legend készített egy gyönyörű játékot - így a grafika és zenék minősége minden elvárásnak megfelel, s a sztorit természetesen a könyv íróival készítették el. A végeredményt sikerült felpréselni egy CD-re, s a hatalmas dobozba még egy 800 oldalas könyv is belefért - a Shannara Kardja epizód.

### MIELŐTT BELEVÁGNÁNK...

A programot minden tekintetben a '95/'96-os év elvárásaihoz igazították: Windows 95 alatt is fut, szinte az összes létező hangkártyát kezeli, fantasztikus SVGA grafikát használ. Ami meglepő, eltűnt 4MB-on is, de ilyenkor érdemes lekapcsolni a zenét, esetleg a hangokat is, mert főleg a filmbejátszások alatt sok galibát okozhat a kevés memória. A játék egyébként nem csupán a kalandinterfészt használja: bókálásaink során megjelenik Shannara térképe, ahol utazhatunk, de mindig figyeljünk a szörnyekre:



### SHADY VALE

Jak (akit mi elhívtunk) éppen összeveszett a párral, kiment horgászni a potokhoz. Először vegyük magunkhoz a könyvet, melybe Jak folyamatosan folgyzi a

A játék leírát többé az emelőre, s mi menjünk keletre. Utközben össetalálkozunk a fatörzs alá szorult Shellával. Taljuk a követ a fatörzs alá, majd billentsük fel a horgászbot segítségével. Shella a legjobbak szabadul - épp egy



## A játék könyvalapja Amerikában már bestseller. Lehet, hogy a játék is az lesz?

kerüljük őket, s ha színük pirosra vált, húzzunk el a közeliük, mert kiszemelték maguknak. Ha netán mégis összekaszkodunk néhány szörnyel, a csataképernyő jelenkezik be, ahol a következőket tehetjük: az attack gombbal támadunk, a defenddel védekezünk, a retreattel megpróbálunk megfutamodni, az ordersszel pedig parancsokat oszthatunk társainknak. Túl sok értelme nincs, talán az segít a csatában ha mindenkinek (everyone) azt mondjuk, hogy a leggyengébbet támadja (attack the weak-est). Ha valami különleges parancsra van szükség, azt úgyis feltüntettem a leírásban. Egyébként szerény véleményem szerint nyugodtan megkímélhetek volna ettől a csatabetétől a készítő...



Egy csatajelenet - a rend kedvéért. Azt hiszem az az, amit nyugodtan kihagytattak volna a játékból.

vele történeteket, illetve mi is írhatunk bele kedvünkre. Ezután vegyük magunkhoz a botot és a horgászbotot. Húzzuk felre a faágakat a pecabottal, majd kössük hozzá a botot. Így elég hosszú lesz, hogy elérjük a kakukkfészket, s kiemeljük belőle a nyakláncot. Ebben a pillanatban jelenik meg a túlparton egy szörny, s a játék átvált csatamódba. Mindegy mit teszünk, rövid idő elteltével megjelenik Allanon, aki évekket ezelőtt apánkkal együtt győzte le Bronát, a gonoszt Shannara kardjával. Allanon szörnyű hírekkel fogad: Bronát megidézték, s szeleme már hatalmas sereget verbuvált, harcosai közül eggyel az imént találkoztunk. A hírek szerint Shannara



Jelenet az Intréből. Brona megidézése.

kardját is megrongálta, úgyhogy először a kardot kell helyrehozni - csak utána nézhet bárki is szembe a gonosszal. Nekünk azt a feladatot adja, hogy jussunk el Leahba és értesítsük a királyt a fejleményekről, addig ő Shady Vale-ben marad apánkkal, hisz erre tart a szörnyek egy csapata. A beszélgetés alatt sokmindenről kikérdezhajuk Allanont - mindegy a sorrend, a játékot nem lehet a párbeszédekkel elrontani. Ahol netán "élesbe" megy a beszélgetés, ott leírom a helyes kérdéseket/válaszokat.



A jó öreg Brandel koma. Öreg, bölcs és jól bántik a

szörny jelenik meg mögöttünk, akit egy jól irányzott lövéssel leterít. Rövid beszélgetés után kiderül, hogy a nyakláncát indult el keresni, melyet egy madár lopott el - véletlenül pont erre akadunk rá az inémt.

Ismét a térképre kerülünk, induljunk el keletre, majd a folyó mentén menjünk északra, amíg átgázolhatunk. Ismét az útra térve néhány lépésnyire van Leah.

Leahban - tudni kell, hogy Shella a király leánya - szomorú hír fogad: a király úgynak dől, és senkivel sem beszél. Menjünk be mi is hozzá Shella után, s kezdünk el



Együtt a csapat, az öt táj képviselői, tehát megkezdhet Shannara kardjának újjászervezését.





A rosszarú kortész Broma egyik alattvalója - csak kicsit élvezteszta magát. Sok gondunk lesz még vele!

nyemozni: vegyük fel az éjszaki szekrényről a teashögrelt, s mutassuk meg a gyógyszerésznek, aki a város elején lakik. Rövid vizsgálat után kiderül, hogy megmérgezték a királyt. Természetesen van ellenszere is, de ahhoz kéne a Dogwood fa szirma, ami ebben az évszakban nem virágzik. Vegyük el a zöld löttyöt (I. velosz) és sétáljunk ki a kertbe. Öntözzük meg vele a Dogwood fát, mire az kivirágzik. A király házában potpourriro lakunk és némi fa-

rum kecsesletnek búcsúszavai. A komp köteleit kapjuk el a horgászbotból, majd Shella nyílával lájünk a kurtliba, mire az elengedi a kompát, és mi elkelhetünk. Irány észak, innen már nincs messze Tyrsis.

A kapuánál néhány élőhalott fogad, akik miatt nem hajlandók beengedni Tyrsisbe. Keressünk más utat: induljunk észak-keletre, menjünk el Brendel házáig és kopogtassunk kétszer. Adjunk neki némi kaját, erre kicsit beszélgetni lesz: kiderül, hogy apja buzogányát akarja visszaszerezni Tyrsisből. Emellett elárulja, hogy az élőhalottakat a Laurel fával lehet előzni. A vár másik oldalán akad is egy ilyen fa, keressük meg és vigyünk egy ágat Brendelnek. Halottüző fáklyákkal keressük meg a kapuört, aki közli, hogy a dwarf nem jöhet be (Excuse me a minute), majd beszéljünk Brendelhez (What do we...; Good night...). Végül mindketten bemehetünk Tyrsisbe.

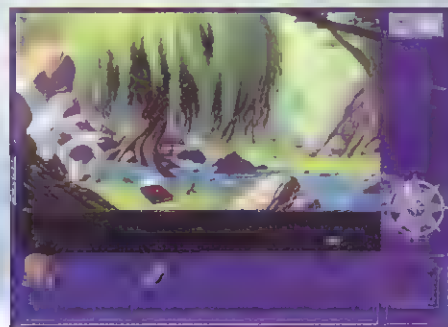
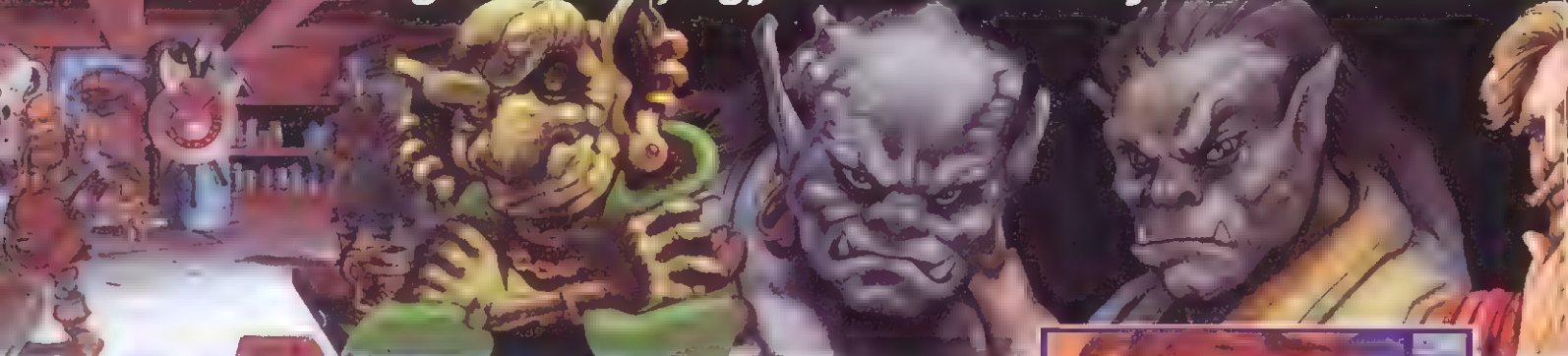
Bent mutassuk meg Seneschalnak a nyakláncot, hogy szabad utat kapjunk a palotában, mint a Leah-i király lánya és kíséroe. A király elmondja, hogy Shannara kardjának eltárat varázstűzpojs veszi körül, s nem tud senki a kardhoz jutni. Menjünk a könyvtárba és nézzük meg a szekrénybe zárt könyvet... később még érdekes lesz. Akit érdekel a Tyrsis-i csata története, olvassa el az állványon levő könyvet. Kérdezzük ki Seneschalt az elzárt könyvről (Could we



Az elfek városa előtt. A fán ülő őr nagy segítségünkre lesz.

meet a vár, s' az udvar, ahol a kis építmény körül lángfal áll. Öntsük le az üveg tartalmával, mire a kardhoz jutunk, mely darabokban fekszik az oltaron. Ekkor újabb közjáték következik: megjelenik Allanon és elmondja, hogy a négy földrés egy-egy varázstárgyat kell megszerezniük, hogy összerakzhassuk a kardot. Következő állomásunk Kern északnyugaton, ahol kipihenjük magunkat, hogy folytathassuk utunkat Arborlonba, az elfek városába (észak-nyugat).

## Gyönyörű, kézzel rajzolt hátterek, ar digitalizálás, egyedül talán a ray-trace filmek idéz



Itt kezdődik a játék. Ekkor hősünk még mlt som kaját kávéházban.

szőre is szert tehetünk, ha leöntjük a melegítő tetején álló edény tartalmával a poraszat. Húzzunk vissza a gyógyszerészhez, akit holtan találunk. Kapjuk ki a kezéből az ellenszérum receptjét. A mozsárban készítjük el az ellenszert, s vigyük el a királynak. A király meggyógyul, közben Allanon is megérkezik és közli, hogy Tyrsisbe kell mennünk Shannara kardjért. Shella és Jak nagyon össze szoktak, de Shellát nem engedi apja ilyen veszélyes kalandra - így a főkapu helyett más utat kell keresnünk. Mutassuk meg Shella nyakláncát a szolgának, mire az közli, hogy őrnagy a könyvtárban vár. A könyvtárban érdekes taládiszt találunk: egy sárkányt, melynek a szemébe pont beleillik a nyakláncan lógó kis medál...

A térképen indulunk nyugatra, majd északra. Az út elvezet a folyóig, ahol ismerősbe botlunk: a Leah-i kortész az, aki az első perctől gyanús. Beszélgetssünk el vele, s kérdezzük meg, miért ölte meg a gyógyszerészt (Why did you murder...), mire szörnyőre változik, s néhány társával megtámad. Gyűrjük le a társait, ő elmenekül, de semmi jóval

look...; We can't get the Sword...), s nyitassuk ki a kabinét, avval az indokkal, hogy a tűzpojs ellen jól jöhet a varázskönyv. Vágjuk fel a könyvet késünkkel, s egy pergamén kerül elő, mely Stenmin és Broma titkos szövetségének bizonyítéka (Stenmin Tyrsis királya volt, amikor még Broma élt). Egy titkos imahelyet említ Stenmin a trónterem mögött. A trónteremben olajozzuk meg az oroszlanfej fogat, majd pattintsuk szét a késsel a száját. Töljük fel a gyertyatartót, húzzuk el a falvédőt, majd helyezzük a szájban talált kukkot a gyertyatartó aljára a kulcslyukba. Megnyílik a titkos ajtó. Gyűjtsuk meg a lámpánkat majd a gyertyákat és meredjünk a tükörre: Broma jelenik meg, akinek majdnem sikerül kiszívni életenergiánkat, úgyhogy az atolsó pillanatban zúzzuk be a tükört kardunkkal. A polcon levő koponyát nyissuk ki és vegyük ki belőle a varázspergament. Írjuk át a tekercs tartalmát a varázskönyvbe (azt tartották elzárva). Rövid közjáték következik: Jak szerint meg kéne idézni Stenmin szellemét, hátha tud segíteni; közben kiderül, hogy Seneschal parancsára nem engedik be a dwarfokat Tyrsisbe, s a király sürrő bocsánatkérés közepette beinvitálja Brendelt, és a buzogányt is visszakapja (vegyük le a falról). Menjünk a pincébe és töltsünk meg egy üveget borral. Most jöhet Stenmin megidézése: tegyük a földre a füstölőt amit a tükör mögül, a könyvből kivágott pergamént és a buzogányt. Gyűjtsuk meg a füstölőt, olvassunk rá a varázskönyvből a pergaménre és a buzogányra, mire megjelenik a szellem. Beszélgetssünk vele (By the...), de nem hajlandó segíteni a tűzpojs eltüntetésében. Olvassunk rá a varázskönyvből - amikor Jak a lélekölés varázsmondait kezdi felolvasni, Stenmin bejőd (How do we...; Will this Spell...; Shade of Stenmin...; The words seemed to...) és elárulja a tűz elleni lötyty receptjét. A varázsfőzethez szedjük laurel leveleket a vár előtt, és némi potpourrival együtt szórjuk a borosüvegbe. A Brendel kunyhója melletti fára küldjük fel Shellát mistletoe levélért, azt is tegyük az üvegbe. Irány is-



Shellát, aki legutóbbi varázstárgyunk utolsó a brol. Broma alattvalója Allanon képében támadott rá.

Az örök mutatkozzunk be (I am Jak...), nézzünk be a palotába, s beszélgetssünk el Davióval az elfkövekről (We are seeking...; Where can I find...; Will you help...). Nézzük meg a falon a pergamént, melyen rúnákról szóló jegyzetet találunk: eszerint 5 rúnakövet kell összeszedni, hogy elfkövekhez jussunk. Próbáljunk begyűjteni, mire Davio közli, hogy a kéményre fészkeltek. Hagyjuk el a palotát, s helyezzük a szűkőket nyílásába Shella zsebkendőjét, mire egy vizsrúna pottyan ki a kútból. Brendel lábasaiba merjünk egy kis sarat, majd irány vissza a palota, ahol Aion, a király fia vár. Ő nem hisz az elfkövekben, s arra számít, ha apja visszatér a Trollokkal vívott háborúból, majd egy erős elfcsapat legyőzi Bronát. A kert kapujáról szakítsuk le az indokát, csukjuk be, és vegyük magunkhoz az élet rúnáját. Az őrnél töltsük ki a követ sárral, és öntözzük meg vízzel az úton található követ. Vegyük fel, nyomjuk a sárba, majd helyezzük vissza: megszereztük a földrúnát. Az örrel cseréljük el a kötelet a létrára, támasszuk a palota falának és másszunk a tetőre. Távolítsuk el a kéményről a fészket, vegyük magunkhoz a zsindeleyeket és olajozzuk meg a szelkaskast. Lent adjuk oda az útikönyvet Brendelnek, aki lerajzol-



ja a szélkakason látható szélirányát, s bekarcolja az egyik zsinórhoz. Most gyűjtünk be, majd másszunk vissza a tölpre, és nyomjuk a zsinórt a kőmennyen izzó fémlepra: megvan a tűzrúza. A létracsérelés az ő egy ezüstgyűrűt adott, hogy adjuk át Ariónnak - mutassuk meg Daviónak, majd vigyük el Ariónnak, akivel nem sikerül megszerezni a nyakában lógó elfrűt, csak egy aranygyűrűt ad, amit Lessának, az őrnök kell elvinnünk. A gyűrűcsere az elfeknél a kölcsönös szimpátia jele, tehát Lessának nagyobb esélye van megszerezni az elfrűt. Adjuk át a gyűrűt és kérjük meg erre (We do have a...), irány a kert, s helyezzük el a rúnalopokat a nagy rúnakövekben - az eredmény néhány elfkő. Adjuk az elfkőveket Daviónak. Arióntól megtudjuk, apja Eventino Stroleheimben harcol a Trollok ellen. Társat nem ad mellénk, de Davió örömmel elkísér.

Induljunk keletre, északkeletre, majd ismét keletre. Ha jó az irány, rákadunk a szárnyakkal viaskodó Panmora és Telsekre (ü troll): segítsünk be, majd irány a kanyon, ahol a fekete íx, a trollok varázstárgya van.

Telsekkel vegyük fel a követ és romboljuk le a baltivet. Egy kisobb csete-patétban Daviót utasítsuk az elfkővek használatára. A barlangban gyűjtünk lámpát, majd mutassuk meg Aine-nak, az őf király kisebbik gyermekének bátyja leveti. Vizsgáljuk meg a sötét tárgyat, majd kössük rá a kötelet és húzzuk le.

lunk. Épp a győzelemnek örvendenek a trollak, amikor megjelenik Brama elf-troll vegyes csapata, s így végre kiderül az igazság. A két fél békét köt egymással és Telsek - aki társunk lesz - magával hozhatja a fekete íxet. A Jonnison szorosan vezet az út tovább, ahol bekerítettek, s Davio megsejti a harcot. Dóra, Sterlochba kell sietni vele a gyógyvízhez. Itt sajnos mérgezik a vizet. Nézzünk fel észak-keletre, ahol egy szörnyet találunk, akiből a mérge folydogál. Tekerjünk az egyik nyitra olajos zsombokodót, gyűjtünk meg, s lövünk rá, majd kaszaboljuk le. Davio meggyógyul, s mi megtudjuk a gnómtól, hogy nekik is van szent tárgyük, a magic torc, és legendákat mesélnek a parancsolás sisakjáról, melyet a királyok hegyében rejtettek el (Is there anyway...; What kind of...; Where can we find...).

Induljunk dényugatra át a Wolfsskag hegyiségre, majd irány délkelet át az ezüst folyón - szerencsére a folyó király visszateríti a nyomunkba lévő szörnyeket. Nemsokára Calhavanba érünk, Brendel otthonába, ahonnan a varázslapácsot kell elhozni. Reggelre eltűnik a kalapács, s minket gyanúsítanak: társainkat rács mögé dugták, mi lehetőséget kapunk a kalapács előkerítésére. Nézzük meg a kalapács helyét, majd vizsgáljuk meg a söröskorsós palcot: egy korsó eltűnt. Davio a börtönből kéri a hiányzó korsót (One of...), benne az egyik őf kicsit szenes piros sáljával. Mutassuk meg



Isteni kaja készülhet az üstben. A Trollok mindig is jóresek voltak konyhaművészetükkel.

Hosszabb közjáték következik: találkozunk Allanonnal, s egy varázstő portján a kurd szelleme segítségével összeforrasztjuk a kardot. Következő helyszín a királyok hegye.

Az első teremben döntjük a két oldalsó ajtó elő a szobrokat Telsekkel. Menjünk előre, ahol találkozunk Brama fő alottvalójával, az alakváltoztatóval. Davio elfkővei segítenek, de szegény Davio is elesik a harcban. Vegyük magunkhoz a gyógyító diadémot. A ronc

**Geekok tarkítják a programot. Már ezért megéri leülni elé. Semmi más a mai játékok hangulatát. A többi mint egy mesekönyvben!**



Brendel szemben Bramaival. Már istenek csak egy tükörből néz ráunk, de így is majdnem oltatkoznak.

Nincs messze a troll-elf csata színhelye, mely azért robbant ki, mert a trollok elrabolták a király gyermekét, illetve több támadás érte az egyik felet a másik részéről - persze mindezt Brama átváltozó szörnyeinek a műve. Menjünk előbb a trollokhoz, de mert meg akarunk verni, vonuljunk vissza (retreat). Feladatunk a felek kibékítése egy barkóba-versennyel. A trollokkal való beszélgetés után irány az elfek, adjuk át a levelet az őrnök, majd bírjuk rá őket is a versenyre. A játék lényege, hogy amit rébuszokban előad az egyik fél, azt el kell hozni. Mi Telseknek segítünk, mert ha nem a trollok győznek, abból még nagyobb balhét lenne - Telsek meg egyedül nem sokra menne. Először kutassuk át a fészket, s adjuk a tollat Telseknek: ez az első megfejtés. Kérjük el Brendel dugi borát, s adjuk a troll szakácsoknak néhány kukacért cserébe. Akasszuk a horgászbotra, s fogjunk ki egy halat: ez a második megfejtés. Kunyeráljuk el az őf őf pajzsát (Do you...; We helped...; Will you help...; Your sister...; Hani, we need...; I need to borrow...). Az elfek veszítenek, mivel tanácsunkra Telsek burkolton az elfkővekre kérdez (Ask a riddle about the Elfstones), azt pedig nem egyszerű beszerezni, de van belőle a tábor területén, mégpedig ná-

Kilinek, s gyanúsítsuk meg a rablással (You hid...), mire szörnyé válik. Tegyük el láb alól. Ha a tuskájában talált kart a kályha nyílásába helyezzük, megnyílik a titkos rekesz, ahová a kalapácsot dugta Kili.

Következő helyszín a folyó, ahol a trollak akarnak átkelni. Épülő hidjakat egy ravasz trükkkel tehetjük tönkre: a forrásnál az ezüst folyó szellemétől kapott por és az elfkővek segítségével tereljük a szálakat a folyóba. Utban a Gnómtel felé kisebb incidens ér Allanon mását: küld egy varázst, mely majdnem végez Shellával. Kardunkkal át kell küldeni a másvilágra: ha nem ezt tesszük szelleme nem nyer megnyugvást soha.

A Gnómk nem szívesen fogadnak: pillanatok alatt egy sátorban találjuk magunkat összekötözve, bekötött szemmel. Szedjük le cipősarunkat, egy szöggel vágjuk el köteleinket, s vegyük magunkhoz, majd hasítsuk ki a sátor bal oldalát a cipősarokkal és menjünk ki. Hasítsuk ki a másik sátrat, menjünk be és kössük be a Gnóm-sámán szemét, vegyük el a magic torc-ot és kössük gúzsba a sámánt. Az előző sátorban nyissuk ki a ládát a kukacsomóval és vegyük vissza tárgyait. A sámán sátrába visszatérve Geekát találjuk, aki megölte a sámánt, mert a helyére pályázik, csak a torc kéne neki. Sikerül rávenni, hogy nyissa ki társaink börtönét és jöjjen velünk, mert rákadhat a parancsolás sisakjára a királyok hegyében (We need...; Geeka can be...; I know something...; Why do you want...; You can open...). Geekával vigyük ki a baloldali ládát a börtönajtó mellé, majd Geeka kurblijával nyissuk ki az ajtót, kössük a köteleinket a ládára és eresszük le a többieknek - abban vannak a cuccai. Küldjük előre Geekát, menjünk utána, majd zárjuk le a kurbliját a lejárattal. Brendel kalapácsával zúzzuk be a rácsot, s küldjük be Brendelt a furu kövekért. Nyissuk ki a panelt, tegyük a szerkezetbe az imént talált követet. Ezután Telsekkel használjuk a fekete íxet, mely hatalmas erőt ad neki, forgassuk el az ajtó kerekét, majd nyissuk ki.

ajtót helyezzük a szakadék felé és keljünk át rajta - Telsek itt marad őrnök. A kincseskamrában csapdába kerülünk, csak Geeka fér ki a rácsra, de kapzsisága a veszte. Brendel és a kötel segítségével másszunk le a szoborhoz, nézzünk fel rá, s dobjuk be a szemét Brendel kalapácsával. Másszunk fel, s a kitört szem mögött Bronát találjuk... ez már a vég. Szellem ellen hiába harcolunk a karddal: inkább azt semmisítsük meg, amivel megidézték. A könyvet.

576 ÉRTÉKELO

SHANNARA KADJA VIRGIN

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kiállítás

PITE

KONKRENT

KEMÉNY

összehatas

89%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 5MB VIDEO: SVGA CPU: 486/33 CD: 1 ZENE: SB SPRO GUS ROLAND ADLIB





# 3DO

## LAPZÁRTAKOR ÉRKEZETT: M2 ÚJDONSÁGOK

Egy rövid hírrel kezdeném a havi 300 rovatunkat: a tavalyi év nagy szenzációja volt, hogy a Matsushita csekély 100 millió dollár tőkeinjekciót pumpált a 3DO Company-be, ezzel tehát immár szinte biztosra vált a Mark 2 névvel fémjelzett 64 bites technológia jövője, és '96 második felére várható megjelenése. Ha a Nintendo így folytatja (az Ultra japán megjelenése - jelen pillanatban - '96 március 31-nél tart, az európai pedig még ki tudja...), tehát hogy az M2 lesz az első igazi 64-bites konzol. Immár tehát a világ egyik legnagyobb elektronikai cége kezében van az M2 sorsa, a Matsushita már most tárgyalásokat folytat több hardware-gyártó céggel. Kevésbé öröndetes hírek hallhatók azonban a gép áráról: az all-in-one gép állítólag 400 \$-t fog költölni.

## BLADE FORCE

Meggagridben járunk, egy nyüzsgő ipari városban, ami a néhai Los Angeles romjaira épült. Mint különleges vállalkozói zóna, a város a vállalkozások elősegítésére eltörölt minden korlátozó intézkedést, beleértve az adókat, a drogtörvényeket és a környezetvédelmi szabályozásokat is. Ebben a túlságosan is szá-

## PRO...

Jöhetnek mindenféle "következő generációs" gépek, amint betöltődik a játék, láthatjuk, a 3DO mindenféle upgrade nélkül is képes csodálatos 3D-s terepet generálni. A táj szépen kidolgozott, igaz a scenery-update nem a leg-tökéletesebb, de ezt ügyesen álcázták a ködös levegő effektussal, így az egész grafikát a gép végül is igen impresszív 24 frame/másodperces sebességgel képes kezelni. Mindehhez tökéletes irányíthatóság párosul, a gombok kézhezállókban, és értelemszerűbben nem is lehetnének kiosztva, s emberünk 3D-ben való mozgatása is eszméletlenül eltalált, tényleg olyan, mintha repülnénk. A programozók még arra is gondot fordítottak, hogy egy-egy rakéta kilövésekor hősünk hátatántorodjon. Az akció alatt a hangulathoz abszolút illő metál muzsikát hallhatunk, s persze a hangeffektusok is megállják a helyüket.

## ...ÉS KONTRA

No persze semmi sem fenéklg tejfel, vannak a játéknak negatívumai is. Néha például egy-egy objektumra tüzelve, főként az erőpajzs-kapuknál ha közelről lőttem rájuk, érthetetlen módon nem találtak a lövedékeim, ugyanakkor az ellenség lövedékei ha közel álltam egy-egy falhoz, egyszerűen ájtjöttek a falon. Aztán ott van a nehézségi szint. A város háromnegyedében órákig repkedhetünk, gyűjtögethetjük a jobb fegyvereket, majd amikor beérünk a főhadiszállás környékére, másodperceken belül leszednek bennünket.

## A JÁTÉK MENET

Az akció egyébként nem túl bonyolult: a küldetések előtt mindig kapunk egy kis eligazítást a HeliPak felfalálójától, Dr. Franz Gruberttől, itt a legfontosabb a térképrészletet alaposan megfigyelni, ugyanis az mutatja meg az adott

főhadiszálláshoz az utat. Ha ezt megtaláltuk, már sínen is vagyunk. Tapasztalataim szerint egyébként a főnökök környékén nem érdemes az ellenséggel bíbelődni, gyorsan át kell csak repülni. A gengszterekhez pedig sokszor (persze energiavesztéssel) be lehet verekedni magunkat a még teljesen aktív védelmen keresztül is. Igaz ez az öngyilkos technika legfeljebb csak a kezdeti szinteken válik be, a játékra végül is az a jellemző, hogy sok türelemmel, lépésről lépésre kell az ellenség vonalait felszámolni. Azok tehát akik csak egy pergő shoot'em up-ra vágyanak, inkább hagyják ki.



badpiaci légkörben hatalmas vállalatok fejlődtek ki, de ugyanígy nőtt a bűnözés is. Mivel a kormány nem tart fenn többé büntetőket, bíróságokat, kórházakat, nem létezik semilyen visszatartó erő a bűnözéssel szemben, s nincs semmilyen gyógyszer azok számára, akiket megmérgez az agyonszennyezett környezet.

Egy kicsiny földalatti mozgalom - tagjai között néhány megmaradt rendőrtiszttel, kisvállalkozóval, és másokkal, akiket nyugtalanít a növekvő bűnözés - most arra összpontosítja erejét, hogy visszaszerezze Meggagrid utcáit. Mint az egyetlen létező HeliPak pilóta, mi vagyunk a mozgalom igazi hőse, és a legfontosabb szövetségese.

## EGY ÚJABB MAGÁNYOS HŐS

Mint e kis történetből kiderül, a Studio 3DO legújabb játékában ezúttal egy SuperMan-szerű hőst alakíthatunk, azzal a különbséggel, hogy nem egy rakétát, hanem egy rotort kell a hátunkon viselnünk. Meggagrid hat legmenőbb gengszterét kell elfognunk, no persze ez cseppet sem lesz könnyű feladat. Ennek megfelelően tehát hat jól megtermett, gyönyörű texture-mapped városrészt kell berepülnünk, s kirángatni a bűnözőket a főhadiszállásukról.





# ERKEZÉSI OLDAL

**PC**

Újabb pinball örületnek nézünke elébe. Az első versenyző már be is lépett a ringbe: az Ultra Pinball. Ezzel egyben új cég vezetett be ebbe a műfajba, a játékok ugyanis nem másak, mint a Sierra. Rögtön biztosra is akartak menni, ezért első flipperjátékukat a már befutott Outposttal "házasították" össze. Hogy ezt hogyan csinálták? Nos, egy ún. történetes flipperről van



szó, tehát minden balltrap vagy rampa az Outpostból már ismerős gépezetet hoz működésbe, a feladatok teljesítése esetén pedig a játékos jutalma ezúttal nem csak néhány villogás meg csillogás, hanem csodálatos 3D-s animációk. Ennek köszönhetően egy sokak számára nyilván kevésbé örvéndes hírt kell közölnöm: elérkeztünk ahhoz a ponthoz, hogy immár a flipperjátékokhoz is minimum egy 486-os gépre van szükségünk 8 Mega RAM-mal. Figyelemre méltó újítás még a játékmenet, ugyanis nem nekünk kell kitalálni, hogy mit kell csinálni, a gép mindig megmutatja, hova lenne jó, ha beütnénk a golyót, tehát az abszolút kezdők is boldogulnak vele. Összesen 5 pályát találhatunk a CD-n: a bolygó felszint, a gyárat, a harcálláspontot, a bányát, és egy földalatti labort. A játékot kifejezetten Windows'95-höz fejlesztették, de a 3.1-es verzióval is elindul.

**PC**

2005-ben járunk. Mortal Coil a fedőneve annak az elsőrangú zsoldosokból álló titkos ügynökségnek, amelyet a világ nagyhatalmai hoztak létre szabotázsakciók kinyomozására, illetve terroristák likvidálására. Legújabb küldetésükön a két nőből, két férfiből és egy droidból álló csapat még nem tudja, hogy főnökeik valójában hova küldték őket: a terroristáknak titulált valakik ezúttal valójában egy Shatarian nevű idegen faj harcosai, 2269-ből. A jövőben az emberi faj fenyegetést jelentett számukra, ezért utaztak vissza az időben, hogy megváltoztassák a történelmet. A Virgin Mortal Coiljában tehát ennek a csapatnak az irányítását vehetjük át, s Doom féle pályákon irhatjuk az idegeneket. A játék, ha grafikájával nem



is nyeri el elsőre a tetszésünket, azért tartalmaz néhány valódi újdonságot: nevezetesen, hogy három féle nézetből a csapat bármely tagjának átvethetjük az irányítást. Ez pedig nem csak annyit jelent, hogy a többiek követnek minket, hanem parancsokat adhatunk ki, tehát a többiek is intelligensen mozognak, s tőlünk függetlenül is tüzelnek. Előfordulhat például, hogy hirtelen szörnyek között találjuk magunkat, s anélkül, hogy jómagunk meghúznánk a ravaszt, pár másodpercen belül csak az idegenek maradványai hevernek szanaszét. A készítők tehát joggal lehetnek büszkéek erre az intelligens környezetre, a Seal Team óta nem igen találkozhattunk hasonló anyaggal.

**PC**

Aki esetleg már belenézett az e havi PS-X rovatunkba, az már láthatott néhány tetszetős képet a Core Design híres helikopterszimulátorának folytatásáról. Ha valaki pedig már bele is olvasott, annak most úgy tűnhet, hogy a PC-s verzió-



val kapcsolatban ismétlem az ott foglaltakat, a két verzió ugyanis szinte 100%-ban megegyezik. Igaz, PC-n már láthattunk sokkal jobb és szebb szimulációkat is, ennek ellenére a grafika szépnek mondható, a PS-X verzióval még valamelyest szebb is, ám sajnos a képernyőfrissítés ugyanolyan gyenge. A világ különböző pontjain összesen 26 "valóságsszerű" küldetésen indulhatunk, többek között orvosolhatunk egy újabb olajválságot Kuvaiban, vagy részt vehetünk a boszniai békefenntartásban. Az akciót persze különféle kameranézetekből láthatjuk, ami ráadásul csodálatos 25 frame/másodperces sebességgel perog. Minden ellenséges objektum a legnagyobb részletességgel van megtervezve, gyönyörűen mozgó helikopterek tüzelnek ránk, néhol repülő hűznak el felettünk, minden lövés, robbanás hangeffektje a helyén van, a háborús hangulat tehát maximális. Összességében egy mai követelményekhez igazított Thunderhawkkal játszhatunk, akinek tehát tetszett az első rész, az a folytatásban sem fog csalódni.

**PC**

Nem sokáig maradt egyeduralkodó a Virgin a Gokart szimulátorok terén, nemrégiben ugyanis napvilágot látott a Microprose Virtual Kartja. A játék hozza a Microprose szimulátoroktól megszokott szuper grafikát, akár SVGA-ban is rajthoz állhatunk. A pályák sokkal realistikusabbak, mint a Super Kartban, s persze a motorok is teljesen valóságban zümmögnek. A játék szolgáltatásában is méltó a cég nevéhez, választhatunk



csapatot, van gyakorlás, s persze a verseny előtt kvalifikáció is. A szabályok betartásához még a különböző zászlójelzéseket is ismernünk kell, az egész tehát olyan, mint a Formula-1 kocsiban. Három versenyző közül választhatunk, amiken belül a járgányokat még ráadásul egyedileg továbbalakíthatjuk, átfesthetjük, stb... Természetesen a különböző kameranézetek sem hiányoznak a játékból: gokartunkat előlről, hátulról is megcsodálhatjuk, pilótánkkal pedig még fel-le is nézelődhetünk. Az igazi csemege azonban most is a hálózati lehetőség: LAN-on keresztül akár 8 emberrel versenyző is ringbe szállhat.

**PC**

Valamikor a jövőben egy nukleáris katasztrófa során a Föld 75%-a radioaktívan szennyezetté vált. A még tiszta városokban a szűkös nyersanyagforrások megóvása érdekében a vészhelyzet megoldására létrehozott ECO nevű szervezet kegyetlen törvényeket vezet be: genetikailag átvizsgálják a polgárokat, s akiket nemkívánatosnak nyilvánítanak, kiűzi a terméketlen földekre. Kezdetben ez jó ötletnek látszott, csak hogy a városok peremén így kialakult zónákban a kiutasítottak nem csak hogy életben maradtak, hanem meg is erősödtek. A Zónákban légpárnás kocsival száguldozó törvényen kívüliek az urak, akiket csupán egyetlen cél vezérel: a túlélés. Nos, mi is egy ilyen Zone Raider bőrébe, azaz kocsiába bújhatunk bele. A Zone Raiderek egymásra is veszélyt jelentenek, ám egy legenda szerint, létezik egy hely, ahol egyesítették erőiket, s létrehozták a Szabad Zónát, valahol távol egy radioaktívmentes, tiszta helyen. Hősünk autójával most ezt a helyet vette célba. A játékban tehát 3D-s pályák kell száguldoznunk, s szinte mindenre löni, ami mozog, de elsősorban a pályák menti szenzorokra, amik a városok járőreit riasztják. Így meg kell keresnünk a pályák kijáratait, s persze előtte a hozzájuk való kulcsokat. Ennyi a játék, se több, se kevesebb...





Warcraft. Alig hiszem, hogy bárki számára idegenül csengene e név. A játék a maga műfajában egyike volt a legjobbaknak, úgyhogy nem is lepett meg annak idején a hír - már készül a folytatás. Jőmagam mély és őszinte kíváncsisággal vártam a játékot: vajon tudtak-e újítani a szerzők, vagy csak lehúztak még egy bőrt egy igen hálás témáról? Nos, a Blizzard programozói ezúttal kiltettek magukért, a Warcraft II-vel nem a nagyszerű előd profiljára mérték, de ötlettel klónját készítették el, hanem egy minden ízében egyedi és érdekes játékot. Pedig nem volt könnyű dolguk, elvégre a Command&Conquer után háláttalan feladat bármilyen stratégiai stufával előrukkolni.

## A harc Azerothért tovább folytatódik - ezúttal földön, vizen, levegőben.

A program terjedelme durván 500 Mbyte, azaz "nagy nehezen" ráfért egy CD-re. Félórás digitalizált filmrészletekre épp ezért senki se számítson, bár az egyes pályák közti átvezető képsorok természetesen ebből a játékból se hiányoznak. Hogy mit tudok még a Warcraft II külsőnyelvi kapcsolatán elmondani? A játék hangja első osztályú, a Goblinok harsány "Here I am" visítását hallva több ismerősöm is szabályos röhögőgörcsöt kapott. A grafika úgyszintén egészen kimagasló, s ami a legfontosabb: a játéknak van HANGULATA. Az utóbbi időben kevés olyan programmal találkoztam, ami előtt el tudtam volna tölteni nyolc órát egyhuzamban. A Warcraft II viszont valósággal a monitor elé szögezt, és hosszú éjszakákon át lrtottam vadul az elvetemült orkokat vagy a puhány embereket. Én mindenkinek csak ajánlani tudom a játékot, mint a karácsony egyik legkellemesebb meglepetését.

### AMI VÁLTOZOTT, ÉS AMI MARADT A RÉGI

Elég egy pillantást vetni a mellékelt képekre és magatok is lát-

hatjátok, hogy az irányítás jóformán semmit nem változott az első rész óta. Néhány apróbb változás azért történt, de a legfontosabb ikonok és parancsok maradtak a régié. Tán a legkellemesebb újítás, hogy az élelmes programozók "elcsenték" a C&C remekül bevált irányítási rendszerét, azaz a bal egérgomb folyamatos nyomvatartásával egyszerre több figurát is mozgathatunk. Ezzel lényegesen leegyszerűsödött a nagyobb csapatok irányítása, ami az első részben bizony fenemód körülményes volt. Ezen kívül három új és igen hasznos paranccsal is bővült "arználunk". Az első az **örjáratozás** (Patrol), amivel kiválasztott em-

bereinket fel-le meneteltethetjük két pont között. E módon viszonylag kevés emberrel is nagy területet fogunk belátni, s kevésbé kell tartanunk a váratlanul felbukkanó ellenséges csapatoktól. A második új opció az **örködés** (Stand Ground), ezzel tudjuk katonáinkat egy megadott hely védelmére fogni. Ez annyit tesz,



hogy egy helyben állnak és minden közelükbe lépő ellenséges harcost azonnal megtámadnak. A harmadik, s egyben utolsó új parancs a **Zárótűz** (Attack Ground), amit csak Katapultoknak és Csatahajóknak adhatunk ki. A zárótűz alá vont területet egységünk folyamatosan löni fogja, függetlenül hogy van-e a közelben ellenséges katona vagy sem. Leginkább szűk szorosok védelmére illetve az ellenfél forgalmasabb útvonalainak lezárására érdemes használni ezt a parancsot. Szintén új ötlet a játékban, hogy minden egységünk csak egy bizonyos távolságon belül látja az ellenséges katonákat és harci gépeket. A játék ezáltal

lényegesen nehezebbé és realisabbá vált, bár néha az örületbe kergetnek a tenger leg-távolabbi pontjaira bujdokolt olajszállító-hajók, amiket órákon keresztül kell hajkurásznom. Kissé meglepett a fa és olaj mellett nyersanyagként felbukkanó olaj is, amire főleg a hajók gyártásánál lesz szükség. Naftát a tengerben árválkodó, méretes olajfoltok felé épített fűrótornyokból szerezhetünk. Hát, sajátos elképzelés egy alapvetően fantasy beállítottságú világban... Az egyes pályák végcéljai szintén változatosabbak lettek a Warcraft I-hez képest, foglyok kiszabadításától a testürkődésen át egészen a totális háborúig van itt minden. Érdekes dolog még az is, hogy a képernyő bal oldalán épp aktuális fi-

guránk értékeiről is láthatunk egy rövid összefoglalót, úgy-mint élet-erő, pán-célzat, sebzés stb. **M i n d e n t** összevetve a játék alapjai nem sokat változtak, de a sok apró újdonságnak köszönhetően a játszhatóság rengeteget javult az első rész óta. Ez pedig nem csekélység.

### HADVEZÉREK KICSINY SZABÁLYKÖNYVE, AVAGY ÚTMUTATÓ A TULÉLÉSHEZ

**A VÁROS FELÉPÍTÉSE.** És kezdetben vala a városháza... legalábbis a Warcraft I-ben. A folytatásban a programozók arra a logikus következtetésre jutottak, hogy kár lenne elkövetni ismét azt a hibát, hogy minden pályát egy eleve megkötött helyről kell kezdeni - azaz parasztjaink már tudnak városházát (Great Hall) is építeni. Sok pályán épp ezért mindenfajta kötöttség nélkül, mindössze néhány paraszttal és katonával indulunk. Hogy hol akarjuk leendő városunkat felhúzni - csak rajtunk áll. Ez esetben első dolgunk a megfelelő hely kiválasztása lesz. A leglényegesebb szempont a bányák közelsége, hisz eleinte rendkívül fontos lesz, hogy minél gyorsabban pörögjön a pénzünk. Az erdő úgyszintén lényeges, hisz flottánk felépítéséhez tomérdek fára lesz szükség. Ja, és ha már szóba került a flotta, nem árt a vízparthoz közel építkeznünk.



Ezekre különösen a későbbi pályákon kell majd figyelni, mivel a játék készítői alattomos módon elrejtettek néhány "beugratós" helyszínt. Például az egyik Ork pályán van egy elhagyott sziget egy gazdag bányával, nagyon közel az indulási ponthoz. A gond csak az, hogy alig van fa, s aki ide építkezik, az hosszú távon kegyetlenül megjárja. Pedig elsőre nagyon csábító...

A városháza felépítése után nem árt ráállni a parasztok termelésére, legalább öt-hat kell belőlük már az induláshoz is. Második nagyobb beruházásunk nyugodtan lehet egy **laktanya** (Barracks), erre sokszor már a játék legelején is nagy szükségünk van. Ezután érdemes felhúznunk néhány **farmot** (Farm) és **örtornyot**, valamint megerősíteni az őrséget. Eleinte csak **Figyelőtornyot** (Scout Tower) tudunk építeni, amit a





# AIRCRAFT

## S OF DARKNESS

lesz... Egyébként az előbb felsoroft épületeket csak az utolsó előtti pályától tudjuk mind felépíteni. A korábbi pályákon bizonyos varázslatok, hajók és épületek "le vannak tiltva", azaz teljes arzenálunkat csak apránként kapjuk meg.

**A HARC.** Hát igen, ez a téma is megér egy misét. Az első, és legfontosabb szabály a harccal kapcsolatban: óvakodj az ellenfél Katapultjaitól és Ágyútoronyaitól! Bármekkora sereggel is támadj, a nehéztűzesség előbb vagy utóbb felőrli csapataidat.

A Katapultokat Lovagokkal vagy Ogrékkel érdemes szétszedni (az ilyen gyors és erős csapatokat aligha állítja meg bármi is), míg a különféle tornyokat bízzuk nyugodtan az Utászokra.

Más. Miután megszereztük a tengeri főlényt, szedjük össze úgy öt-hat csatahajót és kezdjük szétlődözni az ellenfél part menti épületeit. A Katapultokra itt sem árt vigyáznunk, mivel hajóink vastag páncélzatuk ellenére sem hallhatatlanok. Sőt! A 12. ork pályán csak katapultokkal több mint húsz (!) Csatahajót semmisítettem meg - minimális veszteségek árán. Szóval nem árt centizni még

későbbiekben **őrtorony** (Guard Tower) vagy **Ágyútorony** (Cannon Tower) fejleszthetünk. A Farm embereink élelmezéséhez kell, hisz amíg dől az éhínség nem képezhetünk ki új csapatokat. Az őrtorony építéséhez szükségünk lesz egy **Fűrészmalomra** (Lumber Mill), míg az Ágyútoronyhoz egy **Kovácsra** (Blacksmith). Az őrtorony főleg könnyen páncélozott gyalogosok ellen nyújt védelmet, míg az Ágyútorony komolyabb célpontok, például hajók ellen használható a legjobban. Íjászaink fegyvereit és képességeit a Fűrészmalomban, míg Gyalogosainkat és Ballisztáinkat a Kovácsnál tudjuk fejleszteni. Ezeket a fejlesztéseket a későbbiekben mindenképp megéri megcsinálni, de egyelőre van jónéhány fontosabb kiadás. Példának okáért a **Kikötő** (Shipyards) felépítése. A legtöbb pálya megnyeréséhez a tengernek uralma a kulcs, amihez rengeteg Csatahajóra lesz szükségünk. A Csatahajóhoz pedig olaj kell, úgyhogy első dolgunk a kikötőben egy **Olajszállítóhajó** legyen, amit rögtön el is lehet kergetni **Olajfűrőrtorony** építeni. Eközben a szárazföldön is zajlik az élet, többek között nekí lehetne állni a Városháza fejlesztésének. Amíg ezt nem tettük meg, addig több igen fontos épületet nem tudunk felhúzni.

Sajnos... Az emberek **Várra** (Keep), míg az Orkok **Erődítményre** (Stronghold) alakíthatják át szerény hajlékukat (ez az átalakítás amúgy elég sok pénzbe, fába, olajba és időbe kerül). Midőn ezzel végeztünk, rögtön két új épületet is felhúzhatunk: az Embereknél az **Istállót** (Stables) és a **Felfedezőt** (Inventor), míg az Orkoknál az **Ogre Vermet** (Ogre Mound) és az **Alkímist** (Alchemist). Az Istálló felépültével már tudunk lovagokat is kiképezni, míg a Felfedezőnél Gnóm Helikoptereket és Törpe Utászokat tudunk gyártani. Lovagokra mindenképpen szükségünk lesz, hisz nélkülük seregünk ugyancsak foghíjas. Egy-két Gnóm Helikopter szintén nem árt majd, hisz ennél a pontnál már nem árt felderíteni az ellenfél városait - legalább tudjuk meg, hogy mire is számíthatunk. Az Orkok részéről egyébként pont ez a helyzet, csak ők Ogrékat és Goblin léghajókat fognak gőzerővel termelni.

Na, ezek után érdemes lenne visszatérni leendő flottánkra. Ha már összegyűlt egy tisztességes mennyiségű olajkészlet, nem rossz befektetés felépíteni egy **Olajfinomítót** (Oil Refinery) és egy **Fémöntödét** (Foundry). Az Olajfinomító 25%-al megnöveli a befutó olaj mennyiségét, míg a Fémöntőde nélkül nem

tudunk gyártani Csatahajót, Tengeralttjárót és Csapatzállítót. Amúgy hajóink fegyverzetét és páncélját is a Fémöntődében tudjuk fejleszteni (csakúgy mint a fegyvereknél és páncélokban, itt is 3 fokozat van). Miután felhúztuk ezt a két épületet, kezdjük el nagyüzemben gyártani a Csatahajókat, de még néhány Olajszállító sem árt meg. Ennél a pontnál már idősze-



rűvé válik Várunkat (illetve Erődítményünket) Kastéllá (Erődé) átépíteni, hogy végre megjelenhessenek seregünkben a mágia tudorai is. A Kastély fokozatot elérve három új épületet kapunk: a **Templomot** (Church), a **Griffek Csarnokát** (Gryphon Aviary) és a **Varázslótornyot** (Mage Tower). A Templom (Orkoknál Altar of Storms) a Paplovag és annak varázsigéinek kifejlesztéséhez kell, tán a legfontosabb épület a három közül. Következésképpen a **Varázslótorny** (Orkföldön Temple of the Damned) felépítését javaslom, bár a mágusok kiképzése és varázslataik rengeteg pénzbe fognak kerülni. A Griffek Csarnokát (zöld bőrű barátainknál (Dragon Roost) hagyjuk utoljára, tán erre lesz a legkevesebb szükségünk. Ezek után túl sok építeni valónk nem lesz, minden pénzünket fordítsuk a varázslatok, fegyverek, páncélok és különleges képességek kifejlesztésére, valamint seregünk megerősítésére. Ha neadj Isten kimerülne a bányánk, azonnal keressünk egy másikat, építsünk fel mellette egy Városházát néhány őrtoronyral, s gondoskodjunk a fegyveres őrizetről. Persze ha Idáig eljutottunk, túl sok gondunk már

n e m



azokkal a böhöm nagy hajókkal is. Előfordulhat, hogy valamelyik pályán irreálisan nagy túlerővel kerülünk szembe, ilyenkor csak egy lehetőségünk van: az ellenfél kivézetése. Ez nagy vonalakban abból áll, hogy egy jól kiépített védelmi vonal mögött beásva egyre-másra semmisítjük meg katonáit és hajóit, miközben arra várunk hogy utolsó bányája is kifogyjon. Csakis ekkor, mikor már képtelen veszteségeit pótolni, támadjuk meg és kezdjük apránként pusztítani birodalmát. Nem rossz taktika, csak kissé időigényes.

Az ellenfél bányáit egy pillanatra se hagyjuk nyugodtan, lövük a környéket katapultokkal, gyilkoljuk a parasztokat, támasszuk fel a halottakat. A legmocskosabb trükk szerintem egy őrtorony felépítése a bánya mellett (ez mondjuk elég macerás, de néha érdemes vele megpróbálkozni). Az előbb leírtak persze csakis a várostól viszonylag távol fekvő, csak kevésbé védett bányákra vonatkoznak. Semmi értelme egy két laktanya és öt őrtorony védte fal mellett bármivel is próbálkozni. Rendkívül sokat segíthetnek harcban még a különféle varázslatok, mint pl. Vérszomj, Lassítás,

## SEREGLISTA

**Parasztok (Peasant) és Peonok.** Hát igen, ők reménybeli hódításaink törékeny, ámde nélkülözhetetlen eszközei. A Warcraft első részéhez hasonlóan csak velük huzathatunk fel épületeket, vágathatunk fát és bányászhatunk aranyat. Ami újdonság, hogy végszükség esetén akár harcra is foghatjuk őket, bár értékeik hagynak maguk után némi kívánnivalót.

**Gyalogosok (Footmen) és Gruntok.** Elméletileg eme bátor lelkek alkotnák seregünk magvát, de a jäték vége felé már kezdenek fölöslegessé válni. Én főleg bányák védelmére illetve járőrözésre szoktam használni a fiúkat, támadni csak nagy tömegben érdemes velük. Illetve jól kiépített védelmi vonalak ellen még úgy se... Közelharcban mindezenre megállják a helyüket, bár lovagok, ogrék és őrtornyok ellen az esélyeik nem túl kecsegtetőek.

**Elf ljaszok (Elven Archer) és Troll Balta-**

**vetők (Troll Axethrower).** Nevük magáért beszél: fő feladatuk az ellenséges gyalogság távolból való lehentelése. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy közelharcban tán csak a parasztok mülkölnek alul őket, úgyhogy nem árt hős ljaszainkat néhány durvább harcossal (orkkal, ogréval) védelmezni. A legnagyobb veszélyt rájuk mégis a katapultok és ágyútornyok jelentik; ezek a furmányos hadigépek halálos pontossággal szedik le egy helyben álló és békésen lövöldöző katonáinkat.

**Elf Felderítők (Elven Ranger).** Akár az Elf ljaszok, csak marconább kiadásban. Külön ki kell őket fejleszteni a Kastélyban, viszont ezek után már minden ljaszunk automatikusan Felderítőként kezd, s ez érvényes a már meglévő embereinkre is. Az ljasz címszó alatt leírtak rájuk is igazak, csak harci értékeik némileg jobbak. Különleges képességeiket, mint a Céllovészetet, a Hosszú ljakat és a Felderítést a varázslatokhoz hasonlóan kell kifejlesztenünk - ami ugyancsak lepassztja majd kincstárunkat.

**Troll Berserker.** A Troll Baltavetőkből lehet kifejleszteni őket, sokban hasonlítanak az Elf Felderítőkhöz. Képességeik a Felderítés, a Könnyű Fejszék illetve a Regeneráció. Főleg ez utóbbi érdemel figyelmet, hisz e képesség birtokosai ha lassan is, de folyamatosan gyógyulnak. Az Orkoknál pedig, kik nem járatos a gyógyító mágiában ez különösen hasznos lehet.

**Lovagok (Knight) és Ogrék.** Ez már a nehézsúlycsoport, nem sok náluk



Ez a Warcraft II játék képe.



keményebb harcos tapossa Azeroth és a többi királyság földjét. Gyorsak, erősek és szívósak, támadásra és védekezésre egyaránt alkalmasak. Nagy tömegben szinte megállíthatatlanok, bár az őrtornyok és balliszták még a legkeményebb különítményeinket is megtéríthatják. Nálam mindig ők alkotják a szárazföldi hadak túlnyomórészt.

**Paplovagok (Paladin) és Ogre-Mágusok (Ogre Mage).** Miként a Felderítőket az ljaszokból, úgy tudjuk a Paplovagokat a Lovagokból, illetve az Ogre-Mágusokat az Ogrékból kifejleszteni. Ők már az ellenfél (és különösen a Halállovagok) őszinte bánatára képesek varázsolni is, bár a Mágusok tudásától még messze állnak.

**Balliszták és Katapultok.** Kedvenc gyilkológépeim. Lassúak, könnyen sérülnek és ritkán tüzelnek



Kárhozat Vértje vagy Ördögűzés, épp ezért mindig védjük varázstudóinkat. Különösen vigyázunk a Halállovagokra, kiket egy jól irányzott Ördögűzés bármikor kirobbanthat a létezésből. Lehetőleg mindig tartsuk őket hátul, legfeljebb egy-egy halott feltámasztásának erejéig hozzuk őket az első vonalba. A komolyabb csatáknál már igen nehéz áttekinteni a terepet, én ilyenkor mindig le szoktam venni a játék sebességét a minimumra.

És végezetül még egy nagyon-nagyon fontos szabály: városunkat és bányáinkat mindig őrizzük. Az a legjobb, ha tucatnyi emberünk járőrözik állandó jelleggel a partokon, és legalább három katapultunk áll tüzelésre készen a város közepén. Nem is annyira az épületekre kell vigyázni, mint a felalá járkáló bányászokra illetve favágókra. Volt már pálya, ahol majdhogynem több parasztot vesztettem, mint katonát...





- de ahová betalálnak, ott kő-kövön nem marad. Legyen a célpont talpig vértbe öltözött Lovag vagy nyomorult Peon, a hatás nem marad el. Gyorsan mozgó harcosok ellenében sajnos nem megyünk túl sokra, főleg az ellenfél épületeit, hajóit és tüzérségét érdemes támadnunk.

**Mágusok (Mage) és Halállovagok (Death Knight).** Mint az nevékből is sejthető, igazi erejük a különféle kacifántos varázslataikban rejlik. A test-est elleni harc nem erősségük, így nem árt legalább két Gyalogost mellettük tartani kíséret gyanánt.

**Törpe Utászok (Demolition Squad) és Goblin Robbantók (Goblin Sappers).** Igazi fanatikusok, akik számára egy-egy csata a szinte biztos pusztulást jelenti. Nem mintha ez a legkevésbé is érdekelné ezeket a kurta fickókat, hisz cselekedeteiket a Törpekre olyannyira jellemző kötelességtudat és a Goblinok messze földön híres ostobasága diktálja. A Demolition utasítás kiadására Törpeink

(avagy Goblinjaink) telepakolják a megadott célpontot több különböző dinamittal (hmm, vagy inkább löporral?), majd robbantanak. Az eredmény általában egy rombadőlt épület és néhány szétzaggatott Törpe-utász... Utászainkat főleg ágyútoronyok ellen érdemes kiküldeni, ezeket azonnal az égbe röpítik. A nagyobb épületek ellen sajna több szakaszt is be kellene vetnünk, úgyhogy ezek ellen a jó öreg Katapultos-módszer a nyerő (visszalöni ugye nem igazán tudnak). A közelharc nem erősségük, még aztán kár lenne

ne ilyen remek fickókat a csatamezőn elpazarolni. Ha minden kötél szakad, inkább vágjassunk be az ellen sűrűjébe és KA-BUMM...

**Gnóm Helikopterek (Gnomish Flying Machine) és Goblin Léghajók (Goblin Zeppelin).** Rendkívül gyors, nagy területet belátó és gyengén páncélozott harci gépek, egyetlen feladatuk a felderítés. Erre kiválóan alkalmasak is, hisz csak ljaszok, Baltavetők, űrtornyok és Rombolók tudnak rájuk lőni (ez igaz minden más repülő lényre is). Másik igen kellemes tulajdonságuk, hogy kizárólag ők

képesek felfedezni a víz alatt rejtőző Tengeralltjárókat és Óriás Teknősöket, úgyhogy a későbbi pályákon már hajóink mellé sem árt kirendelni néhány Léghajót vagy Helikoptert. Harcolni sajnos egyáltalán nem tudnak, de az eddig leírtak után ez már igazán bocsánatos bűn.

**Grifflovasok (Gryphon Rider) és Sárkányok (Dragon).** Elméletileg ők lennének a legerősebb és leghasznosabb lények a játékban, de én nem osztom ezt a hízelgő véleményét. Igaz, hogy repülnek és már tudnak harcolni is, de támadásaik nem igazán erősek és impozáns méretük ellenére könnyen sebezhetőek. Űrtornyok védte területen esélyük sincs, de még a tenger fölött is meg-megkergeti őket egy romboló. Ez magában még nem lenne baj, de 2500 aranyért azért többet várna az ember... Ha nagyon sok pénzünk van, esetleg vásárolhatunk párat, de nélkülik is boldogulni fogunk.

**Olajszállító Hajók (Oil Tanker).** Ezekről a fegyvertelen, naftától bűzlő hajókról függ a flottánk számára nélkülözhetetlen olajszállítás. Első dolgunk egy Olajfúrótorony (Oil Platform) felépítése lesz, amit egy olajfolton állva a Build Oil Platform parancs kiadásával tehetünk meg. Eztán megkezdődhet a szállítás (Haul Oil), s innentől kezdve hajónk már teszi a dolgát. A nagyobb tengeri ütközeteket érdemes velük nagy ívben elkerülni, mivel az Olajszállító Hajók harcolni egyáltalán nem tudnak, s páncélzatuk sem túl masszív.

**Rombolók (Elf Destroyer és Troll Destroyer).** Gyors és viszonylag strapabíró hajók, fő feladatuk a járőrözés illetve az ellenfél Olajszállító Hajóinak állandó macerálása. A Csatahajó méretű jószágok ellen már nem sokat érnek, így nagyobb tengeri ütközetekben nem igazán éri meg őket bevetni. Nagy előnyük, hogy az ellenfél repülő lényekre illetve gépezetekre pusztító ágyútűzvet zúdíthatnak, így a legutolsó pályákon szinte nélkülözhetetlenek. Én mondom, nincs annál idegesítőbb látvány, mint amikor egy Sárkány leereszkedik a békésen várakozó Csatahajók közé és elkezd felperzselni egyetlen Olajfúrótoronyunkat.

**Csapat szállító Hajók (Transport).** Rendeltetésük elég egyértelmű, egyszerre max. 6 szárazföldi egységet képesek szállítani. Embereinket az Unload Transport paranccsal tudjuk partra tenni, illetve az ikonjaikra clickelve egyesével is kirakodhatjuk őket. Csapat szállítóink sajna teljesen fegyvertelenek és roppant lassúak, így aztán nem árt őket egy komolyabb hajóhaddal védeni. Addig nem is érdemes belőlük akár egyet is építeni, míg ki nem vívtuk a tengeri főlényt.

**Csatahajók (Battleship és Ogre Juggernaught).** Ezek a monstrumok uralják a tengereket, hatalmas tömegükkel és pusztító fegyvereikkel csak kevesen dacolhatnak. Egyetlen lövéssel végeznek a legerősebb Lovaggal is, s még a legjobban megerősített ágyútoronyra se kell két golyónál többet pazarolniuk. Méreteiknél fogva lassúak és nehézkesen mozognak, bár sok manőverezésre nincs is szükségük. Tán csak a Katapultok és Tengeralltjárók jelentenek komoly veszélyt rájuk, ezektől mindenkor óvakodjunk. Flottánk igazi erejét a Csatahajók adják, bár a későbbiekben azért érdemes néhány Rombolót is építenünk.

**Gnóm Tengeralltjáró (Gnomish Submarine) és Óriás Teknős (Giant Turtle).** Igen trükkös jószágok. Csakis légi illetve víz alatti járművek

v a g y lények látják, a gyanútlanul kószáló hajók még csak vissza se tudnak rájuk löni. Ezen tulajdonságuk miatt ideálisak az ellenfél kisebb és fedezet nélküli hajóinak szétverésére. Amennyiben felfedezték volna őket, a lehető leggyorsabban fogjuk menekülőre a dolgot, mivel egy Csatahajó egyetlen találattal a tenger fenekére küldheti Tengeralltjárónkat.

Hát, eleget loptam a helyet, ideje búcsúzni. Zárszóként még annyit, hogy a Warcraft II tényleg egy szenzációs játék, mindenkinek csak ajánlani tudom. Jőmagam poroszos fegyelemmel végig is nyomtam a játékot, s nyugodtan állíthatom: megérte az a sok kávészagú, átvirrasztott éjszaka. Aki ne adj isten nem érezne magában elég eltökéltséget a játék végigjátszásához, egy apró cheat segítségével megtekintheti a záró képsorokat. Az Enterrel hívjuk le az üzenő-ablakot, majd gépeljük be: "There can be only one". Úgy látszik nem csak én imádom a Hegylakót...

U.I.: Aki teheti, az mindenképp mérje össze erejét egyik barátjával modemen keresztül. Az valami tömör gyönyör.



576 Kbyte

ÉRTÉKELŐ

WARCRAFT 2

KIADJA: BLIZZARD

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE

KORREKT

KEMÉNY

ÖSSZAHATÁS

97%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 10MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX66 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



# EF

## 2000

### EUROFIGHTER 2000



# KNIGHT'S CHASE



## FORMULA ONE GRAND PRIX 2



## WING COMMANDER 4



# MEGJELENT!

MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVVEL

# HAMAROSAN MEGJELENIK!

MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVVEL



PETE SAMPRAS TENNIS 96	HIVJ	F29 RETALIATOR	2999	ACTUA SOCCER	9999	MAGIC CARPET DATA	4999
PGA TOUR GOLF 2	4900	FIFA INTERNATIONAL		ALIEN BREED TOWER ASS.	5999	MAGIC CARPET 2	9999
PIRATES OF DARK WATER	6900	SOCCER	HIVJ	ALONE IN THE DARK 3	7999	MANIAC SPORTS	6999 3999
PUNISHER	11500	FLASHBACK	3999	APACHE LONGBOW	9999	MARINE FIGHTERS	5999
ROADRASH 3	9900	FLIGHT SIM TOOLKIT	2999	ARMORED FIST	7999 4999	MASTER PIECE COLLECTION	9999
ROCK AND ROLL RACING	5900	FREE DC	4499	ASCENDANCY	9999	MICROCOSM	8999
ROLO	7900 5900	GRAND PRIX UNLIMITED	2999	ATTACK STACK		MISSION CRITICAL	9999
RUGBY WORLD CUP 1995	7900	GUILTY	5999 3999	COLLECTION	HIVJ	MONOPOLY	7999
SIMPSON'S B. NIGHTMARE	5906	HAND OF FATE - KYRANDIA 2	5999 3999	BENEATH A STEEL SKY	6999 4999	MORTAL COIL	9999
SMURFS (HUPIKÉK TÖRPÖK)	9900 7900	HEIMDALL 2	2999	BLOODNET	6999 4499	MORTAL KOMBAT 3	HIVJ
SPARKSTER	9900	HEROES OF THE 357TH	2999	BLOODWING	9999	NASCAR TRACK PACK	4999
SPIDERMAN MAX CARNAGE	9900	HOKUM KA50	5999 3999	BRICKS, BLOCKS & CLOCKS	5999	NAVY STRIKES	HIVJ
SPIROU	9900 7900	INFERNO	7999 5999	BRUTAL	3999	NEED FOR SPEED	9999
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	12900	INNOCENT UNTIL CAUGHT	4999	BUREAU 13	6999	NIGEL MANSEL	HIVJ
TAZMANIA 2	9900	JAGGED ALIANCE	8999	BUZZ ALDRIN RACE	3999	NOCTROPOLIS	8999 5999
TECMO SUPER BOWL	8900	JUNGLE BOOK	HIVJ	CADILLACS DINOSAURS	7999	NOMAD	6999 2999
TINY T. BUSTER H.TREASURE	7900	JURASSIC PARK	HIVJ	CAMPAIGN	5999 3999	NOVASTORM	8999
TINY T. ACME ALL STARS	7900	LHX ATTACK CHOPPER	2999	CANNON FODDER 2	2999	ONE IN A MILLION SEX	4999
TOYS	6900	LION KING	HIVJ	CENTRAL ONTELIGENCE	4999	OSCAR	HIVJ
VECTORMAN	11900	LITIL DIVIL	HIVJ	CHAOS CONTROL	7999 5999	PHANTASMAGORIA	9999
VIRTUA RACING	5900 9900	LOW BLOW	2999	COMBAT CLASSICS 3	7999 4999	PIZZA TYCOON	7999 4999
VIRTUAL BART	5900	LURE OF TEMPTRESS	2499	COMMAND AND CONQUER	HIVJ	PLAYER MANGER 2	7999
WINTER OLYMPICS	5900	MAGIC WORLDS	2999	COMMANDER BLOOD	6999	POWER CORRUPTION & LIES	9999
ZOMBIES ATE MY NEIGHB.	7900	MARIO ANDRETTI RACING		CREATURE SHOCK	HIVJ	POWER DRIVE	6999
GAME GEAR CARTRIDGE-OK		CHAMPIONSHIP	2999	CRUISE FOR A CORPSE	2999	PREMIER MANGER 3	4999
ALADDIN	HIVJ	METAL MARINES	7999	CRUSADER NO REMORSE	HIVJ	PRISONER OF ICE	9999
CHOPFLIFTER 3	5900	MIDWINTER	1999	CYBERIA	9999	PRIVATEER	2999
DRAGON	5900	MIDWINTER II	2499	D GENERATION	1999	PRO PINBALL	HIVJ
EARTHWORM JIM	HIVJ	MIG 29	2999	DARK FORCES	HIVJ	PYROTECHNICA	6999 4999
F1 CHAMPIONSHIP EDITION	8900	NHL HOCKEY	HIVJ	DARKER	9999	REBEL ASSAULT	HIVJ
GEARWORKS	4900	NOMAD	3999 1999	DAY OF TENTACLE	HIVJ	REBEL ASSAULT 2	11999
JUNGLE BOOK	HIVJ	OPERATION STEALTH	1999	DAWN PATROL	6999 4499	RETRIBUTION	5999 3999
LION KING	HIVJ	PEPPER'S ADVENTURE	5999 2999	DESCENT	7999 3999	SCREAMER	HIVJ
PRIMAL RAGE	7900	PINBALL DREAMS 2 - DATA	3999	DESTRUCTION DERBY	HIVJ	SEA LEGENDS	HIVJ
SHINOBI 2	4900	PIZZA TYCOON	7999 4999	DID 5 VIRTUAL WORLDS	4999	SHADOW CASTER	7999
SONIC DRAFT RACE	7500	POPULOUS +		DIGITAL LOVE	3999 1999	SHADOW CASTER	2999
SPEEDY GONZALES	7500	PROMISSED LAND	2999	DISCOVERIES OF THE DEEP	6999	SHANARA	8999
STARGATE	5900 3900	POWERMONGER	2999	DOOM 2	9999 7999	SILENT STEEL	9999
TARZAN	5900	PRINCE OF PERSIA	2999	DRAGONSPHERE	6999 3999	SILVERLOAD	9999
WIZARD PINBALL	8900	PRO TENNIS	1999	DREAMWEB	6999 3999	SIM TOWN	9999
MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK		PROJECT X	3999	DUNE	2999	SLIPSTREAM 5000	7999 4999
BACK TO THE FUTURE 2	3900	PUSH OVER	HIVJ	DUNE 2	HIVJ	SPACE HULK	2999
GOLDEN AXE WARRIOR	3900 2900	PYROTECHNICA	5999 3499	DUNGEON MASTER II	9999 6999	SPACE HULK	6999
IMPOSSIBLE MISSION	3900	QUARANTINE	6999	DUST	7999	SPACE QUEST 6	9999
NEW ZEALAND STORY	3900	RAMPART	2999	EARTH SIEGE	8999	SPECTRE VR	9999 6999
SMURFS (HUPIKÉK TÖRPIKÉK)	5900	REACH FOR THE SKIES	2999	EARTHWORM JIM	HIVJ	SPELLCASTING PARTY PAK	6999
SONIC 2	4900	REALMS	2999	ECSTASIA	8999 5999	STAR CRUSADER	7999 5999
WIMBLEDON 2	4900	RETRIBUTION	5999 3999	EF2000		STARLORD	3999
MEGA CD PROGRAMOK		RETURN OF THE PHANTOM	5999	(MAGYAR LEIRÁSSAL)	11999	STAR TREK	
HEART OF ALIEN		REX NEBULAR	3999 1999	ELDER SCROLLS ARENA	9999	25TH ANNIVERSARY	2999
ANOTHER WORLD 2	9900 5900	RINGWORLD	3999	ELITE II	6999 3499	STONE KEEP	HIVJ
PRINCE OF PERSIA	6900 5900	ROBOCOP 3	2999	EXTRACTORS	7999	STRIKE COMMANDER	HIVJ
RACING ACES	7900 5900	SHADOW CASTER	2999	F1	HIVJ	SU 27 FLANKER	9999
ROAD AVENGER	6900 5900	SHADOW LANDS	2999	F117 A	2999	SUBWAR 2050	
ROBO ALESTE	7900 5900	SHUTTLE	4999	FADE TO BLACK	9999	AND SCENARIO	7999 4999
SPIDERMAN	7900 5900	SLIPSTREAM 5000	7999 4999	FATAL RACING	9999	SUMMER GAMES SEX	4999
THUNDER STRIKE	7900 5900	SPACE FEDERATION	5999 2999	FIFA 96	9999	SUPER KARTS	9999 5999
TIME GAL	6900 5900	SPECTRE VR	8999 5999	FOOTBAL GLORY	2999	SUPERSKI PRO	6999
IBM PC 3.5 PROGRAMOK		STAR CONTROLL II	4999	FREDDY PHARKAS	4999	SYSTEM SHOCK	2999
1ST ENCOUNTERS	6999	STAR CRUSADER	5999	FULL THROTTLE	9999	SVGA HARRIER	3999 1999
ALADDIN	HIVJ	STARLORD	5999 3999	FX FIGHTER	9999	TEMPATION COLLECTION	8999
ANCIENT ART OF		STEEL THUNDER	2999	GRAND PRIX MANAGER	9999	-7TH GUEST	
WAR IN SKIES	4999	STRIKEFLEET	2999	GREAT NAVAL BATTLES 2	6999	-HAND OF FATE	
ARCADE POOL	2999	SUPERKARTS	6999	GUILTY	7999 5999	-INDY CAR RACING	
ARCHER MACLEAN'S POOL	2999	SUPER SPACE INVADERS	1999	GUNSHIP + 50 GAMES	3999	-LANDS OF LORE	
ARMOUR GEDDON	1999	SUPER STREET FIGHTER 2	3999	GUNSHIP 2000 + SCENARIO	4999	TERMINAL VELOCITY	8999
BATTLE ISLE DATA	3999	SYNDICATE	HIVJ	HARPOON	1999	TFX	HIVJ
BIG RED ADVENTURE	3999	SYSTEM SHOCK	6999	HARRIER JUMP JET	3999	TIE FIGHTER COLLECTORS	9999
BLACK HAWK	6999 4499	TEENAGE M. H. TURTLES	1499	HEXEN	HIVJ	TILT	8999
BUDOKAN	2999	TEST DRIVE 2	2999	HI OCTANE	11999 6999	THE DIG	9999
CAR AND DRIVER	HIVJ	TEST DRIVE 3	HIVJ	INCA	4999	THUNDER HAWK 2	9999
COMANCHE	7999	THE CYCLES	2999	INDY CAR RACING	HIVJ	TIME GATE	
CRUISE FOR A CORPSE	2499	THE GAMES	2999	INDY CAR RACING 2	9999	(MAGYAR LEIRÁSSAL)	5999
CYBER RACE	3999	TRANSPORT TYCOON		INFERNO	6999 4999	TORNADO + FALCON 3.0	5999
DAEMONSGATE	3999	WORLD EDITION	3999	INHERIT OF THE EARTH	7999 4999	TRANSPORT TYCOON	6999
DARKER	6999	ULTIMA VI	2999	IRON ASSAULT	7999 4999	UFO	6999
DAWN PATROL	6999 3999	ULTIMA VII	HIVJ	ISHAR 3	4999	ULTIMA I-VI	6999
DELTA V	6999 2999	ULTIMA UNDERWORLD	2999	JAGGED ALLIANCE	7999	ULTIMA VIII-SAPS	9999
DESCENT	6999 3999	ULTIMATE BODY BLOWS	4999	JORDAN IN FLIGHT	2999	ULTIMA UNDERWORLD 1-2	2999
DOOM 2	6999	WARCRAFT	7999	JUNGLE STRIKE	6999	US NAVY FIGHTERS	9999
DREAMWEB	6999 2999	WARRIORS	7999	JURASSIC PARK	HIVJ	US NAVY FIGHTERS GOLD	11999
DUNE	2999	WING COMMANDER	HIVJ	KINGS TABLE	6999 2999	UNIVERSE	4999
DUNE 2	HIVJ	WING COMMANDER2	HIVJ	KINGS QUEST 6	4999	VIRTUAL KARTS	999
EARTH SIEGE	6999	WING COMMANDER		KINGS QUEST 7	8999 4999	VODOO LONGUE	7999
EL FISH	3999	SECURITY MISSION	2999	KNIGHTS OF SKY		VOYEUR	6999 3999
ELITE II	5999 2999	WORMS	HIVJ	+ 50 GAMES	3999	WARCRAFT 2	HIVJ
EPIC	2999	WWF EUROPEAN RAMPAGE	1999	KYRANDIA 3	2999	WARRIORS	7999
EUROPEAN CHAMPIONS	HIVJ	ZEPPELIN	6999 3999	LABYRINTH OF TIME	6999	WARPLANES VOL.1	7999
EYE OF THE BEHOLDER	3999	IBM PC 5.25 PROGRAMOK		LANDS OF LORE	HIVJ	WING COMMANDER IV	HIVJ
EYE OF THE BEHOLDER 2	3999	LES MANLEY LOST IN LA	1999 999	LAST DINASTY	9999	(MAGYAR LEIRÁSSAL)	
EYE OF THE BEHOLDER 3	6999	IBM PC CD-ROM PROGRAMOK		LAURA BOW 2	4999 2999	WINGS OF GLORY	8999 5999
F14 FLEET		1ST ENCOUNTERS	7999 4999	LEMMINGS 3	5999	WIPEOUT	HIVJ
DEFENDER SCENARIO DISK	3999	7TH GUEST	3999	LOADSTAR	9999	WOLFPACK	6999 3999
		11TH HOUR	9999	LODERUNNER	6999	WORMS	7999
		1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	7999 4999	LOST EDEN	7999	WRATH OF GODS	6999
		3D LEMMINGS	9999	LOST IN TIME	4999 2999	XANTH	6999
		3D PINBALL - SIERRA	7999	LOTUS	4999	X WING COLLECTORS CD	9999 7999
		ACROSS THE RHINE	9999	LOTUS 3		X WING	HIVJ
				ULTIMATE CHALLENGE	HIVJ	ZEPPELIN	6999 3999
				M1 TANK PLATOON		ZONE RAIDERS	8999
				+ 50 GAMES	3999	ZOOL	HIVJ
				MAGIC CARPET	9999	ZORRO	6999 3999

AZ ÚJDONSÁGOKÉRT (LÁSD: „HIVJ” KATEGÓRIA) TÁRCSÁZD A 112-6415-ÖS TELEFONSZÁMOT!

MIVEL LISTÁNK JANUÁR 15-ÉN KÉSZÜLT, LEHETSÉGES, HOGY NÉHÁNY JÁTÉK ELFOGY, MIRE LAPUNK AZ OLVASÓK KEZÉBE KERÜL. AZ EBBŐL ADÓDÓ KELLEMETLENSÉGEKÉRT ELŐRE IS ELNÉZÉSETEKET KÉRJÜK!



# 576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,  
POZSONYI U. 14.  
TEL.: 112-6415



7621 PÉCS,  
KIRÁLY UTCA 24.  
TEL.: (72)-313-863



9021 GYŐR,  
KIRÁLY U. 18.  
TEL.: (96)-322-151



## TOVÁBBI BOLTJAINK

MISKOLC,  
Hunyadi u. 8.

SZOMBATHELY,  
Szent Márton u. 33.

NYÍREGYHÁZA,  
Kossuth u. 38.

DEBRECEN  
Hatvan u. 70.

SZEGED,  
Vadász u. 5.



DECEMBER 1-ÉN NYÍLT ÚJ ÜZLETÜNK BEN,  
a Pasaréti térenél (II., Kelemen László u. 14/a, Tel.: 176-3248)  
**új szolgáltatással várjuk kedves vásárlóinkat:**  
Sega és Nintendo kazetták kölcsönzése már napi 150 Ft-tól.  
**Tagsági igazolvány rendszer.**